Guida VIDEO GIOCHI

2
LUGLIO/AGOSTO
L. 3.500

LA GRANDE GUIDA A TUTTI I GIOCHI ELETTRONICI E NON

• NINTENDOMANIA: I SEGRETI DI SUPER MARIO BROS •
• ANTEPRIMA: LUCKY • DRAGON'S SLAYER •
• INSERT COIN • IL PIÙ PICCOLO PC DEL MONDO •
• HOME VIDEO • CONSOLE •

CONTINUA IL GRANDE CONCORSO NINTENDO

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
AREA CONSUMER

• A TUTTI I LETTORI •

Si comunica che a partire dal mese di giugno l'indirizzo dell'Ufficio Abbonamenti è il seguente:
Ufficio Abbonamenti Jackson
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel. 02/6948490 - fax: 02/6948489

Gli operatori risponderanno alle chiamate degli abbonati esclusivamente nei giorni: martedì, mercoledì, giovedì dalle ore 14.30 alle ore 17.30

Si informa, inoltre, che presso l'ufficio di Via Rosellini saranno accettate esclusivamente sottoscrizioni di abbonamenti; per richiedere arretrati e altri prodotti Jackson rivolgersi al seguente indirizzo:
Gruppo Editoriale Jackson
Via Gasparotto, 15
20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/6948549

SOMM

ARIO

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO REDAZIONALE
Angelo Cattaneo

REDAZIONE
Massimiliano Anticoli

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Elena Ferré

COPERTNA E GRAFICA
Cristina Turra

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Piera Loddo

HANNO COLLABORATO
Gabriella Gotti, Paolo Custodi

PUBLISHER
Filippo Canavese

DIREZIONE, REDAZIONE, AMMINISTRAZIONE, PUBBLICITA', ABBONAMENTI
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02)69481
Telex: 333436 GEJIT I

SEDE LEGALE
via Pietro Mascagni, 14 - 20121 Milano

STAMPA
Grafiche Pirovano S. Giuliano M. (MI)

DISTRIBUZIONE
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 Milano
Spedizione in abbonamento postale
Gruppo III/70
Prezzo della rivista L. 3500
Arretrato L. 6000

AUTORIZZAZIONE
Aut. Trib. di Milano N. 523 del 30-6-89

Il Gruppo Editoriale Jackson possiede per "Guida Videogiochi" i diritti esclusivi di pubblicazione per l'Italia delle seguenti riviste:
TILT
MICRO NEWS
COMPUTE!

Associato al

Testata aderente al C.S.S.T. non soggetta a certificazione obbligatoria in quanto la presenza pubblicitaria è inferiore al 10%

Cosa c'è di nuovo questo mese? Che discorsi! Se poniamo la domanda è solo perché abbiamo le risposte e vi invitiamo a scorrere queste righe per vedere cosa vi hanno preparato gli editori del mondo intero.

DA MEDIAGENIC

R-Type sta per uscire su Amiga! Eccovi una suggestiva schermata...
Millenium 2.2 è un gioco di strategia/azione futurista in 3D, dotato di bella grafica. Uscita prevista su ST e PC.
Timescanner è l'adattazione di un gioco d'arcade. Questo gioco di flipper è previsto su C64, Spectrum, CPC, ST e Amiga.
Real Ghostbuster, un gioco d'azione di cui vi presentiamo l'anteprima in versione ST.

MANAGER DI FORMULA 1

La nota società italiana SIMULMONDO presenta, su Amiga, F 1 Manager, una bella simulazione di corsa in F1 già in commercio. Previste versioni ST e PC.

ARTISTI ALLO SBARAGLIO

ELECTRONIC ARTS presenta **Deluxe Paint III** versione Amiga. La novità sta nelle possibilità d'animazione così come nella gestione del metodo HAM. La sua utilizzazione necessita di 1 Mbyte di RAM. **Chuck Yeager's A.F.T. 2.0**, una versione migliorata di questa superba simulazione di volo. **Neuromancer**, esce anche su Amiga. **Bard's Tale** continua imperterrito il suo cammino con la versione dedicata a Mac.

MAY DAY SQUAD

Da TYNESOFT giunge questo gioco arcade/adventure, che dovrebbe già essere disponibile per ST e PC (CGA). Sono pure previste le versioni Amiga e C 64.

DA U.S. GOLD NUOVE VERSIONI

In **Out Run Europa!** potrete pilotate la vostra Ferrari lungo un percorso europeo. E' prevista la versione per ST sia di questo che del tracciato americano.
Vigilante è un gioco d'azione (combattimento in strada), destinato ad Amiga. Lo strepitoso successo ottenuto da questo gioco nelle sale, ha spinto la Casa americana ad approntare anche la versione per il sempre più affermato computer della Commodore.
Roadblaster, la corsa di automobili armate più pericolosa in assoluto, è disponibile anche in versione ST.

TOP TEN DI COMMODORE 64
1. THE RUNNING MAN - GRANDSLAM
2. SILK WORM - MASTERTRONIC
3. THE REAL GHOSTBUST. - ACTIVISION
4. JOUR. TO THE C. OF THE ART - R. ARTS
5. RENEGADE III. - OCEAN
6. SPEEDBALL - IMAGE WORKS
7. MICROPOSE SOCCER - MICROPOSE
8. DRAGON NINJA - IMAGINE/OCEAN
9. BLASTEROIDS - IMAGE WORKS
10. DANGER FREAK - RAINBOW ARTS

TOP TEN DI AMIGA
1. FORGOTTEN WORLDS - CAPCOM
2. MICROPROSE SOCCER - MICROPROSE
3. THE REAL GHOSTBUST. - ACTVISION
4. THE RUNNING MAN- GRANDSLAM
5. LOR. OF THE RIS. SUN - CINEMAWARE
6. VINDICATORS - DOMARK
7. GUNSHIP - MICROPROSE
8. F16-FALCON - MIRRORSOFT
9. PACLAND - GRANSLAM
10. VOYAGER - OCEAN

VINDEX

Vindex, della TURTLE BYTE, è uno shoot'em-up su Amiga di cui non si conosce una attendibile data di uscita.

E POI ANCORA...

MICROPROSE annuncia l'uscita di Times of Lore su Amiga e CPC. Così come per Ultima V su ST!
PALACE SOFTWARE: sotto il marchio Outlaw sta per uscire il molto atteso Shoot'em-up Construction Kit.
Vi potrete creare i vostri giochi d'azione!
E' prevista una versione Amiga. La versione ST seguirà.
CAPCOM: Forgotten Worlds, gioco d'azione per due giocatori, sta per arrivare nella versione ST.
OCEAN: Run The Gauntlet, una corsa di off-shore, destinata a far la felicità degli appassionati del genere (su CPC).
MELBOURNE HOUSE: il gioco di guerra War in Middle Eart su ST dovrebbe già essere in circolazione.
HEWSON: finalmente! Lo splendido gioco Nebulus arriva su PC.
UBI: Irun Lord esce su C 64! Seguiranno le versioni ST E PC. Quanto alla versione ST di Skateball e Bat, il gioco d'avventura, dovrebbero ormai essere usciti. E' pure attesa la versione ST di Zombi.
DOMARK: Vindicator su ST è un adattamento del celebre coin-op. Previste versioni PC, Amiga e CPC.
IMPRESSIONS: Raiders su ST, un clone di Oids o Thrust, dovrebbe essere già disponibile.
LORICIELS: Skweek, è il nome d'un gioco d'azione su ST, Amiga, CPC e PC, di prossima uscita.

TOP TEN DI ATARI
1. FORGOTTEN WORLDS - CAPCOM
2. ROBOCOP - OCEAN
3. DRAGONNINJA - IMAGINE/OCEAN
4. MICROPROSE SOCCER - MICROPROSE
5. THE REAL GHOSTBUST. - ACTIVISION
6. THE RUNNING MAN - GRANDSLAM
7. VINDICATORS - DOMARK
8. RUN THE GAUNTLET - OCEAN
9. J. TO THE C. OF THE EARTH - R. ARTS
10. VOYAGER - OCEAN

IL PIU' PICCOLO PC DEL MONDO

Questa volta è così, si viaggia in piena fantascienza! Qualche anno fa, IBM presentava il suo primo PC. Occupava più della metà del vostro ufficio e pesava una ventina di chili. Dopo due o tre anni si realizzavano dei portatili PC compatibili il cui peso medio lordo era di circa 5 chili e che stavano in una valigia. Oggi, la rivoluzione arriva da Atari col suo nuovo compatibile, che pesa meno di 450 grammi e che sta in una tasca!

Precisiamo subito che il nome ufficiale della "bestia" (si fa per dire!) non è ancora stato scelto per l'Europa.
In Giappone si chiamerà Compact PC. Abbreviato questo, ci dà... CPC! Impossibile. Da noi sarà piuttosto "Personal tascabile" o, più classico, "Pocket PC". Il Pocket PC ha grosso modo le dimensioni di una videocassetta VHS o d'un grosso Walkman. Quando si apre l'apparecchio, si trova in basso una tastiera di tipo PC classico (che sarà AZERTY dall'uscita della macchina) e sopra uno schermo del tipo LCD di 40 colonne su 10 righe. Un pò leggero, è vero, ma lo schermo è ben leggibile. In più, un programma di utilità integrato in ROM, permette di gestire uno schermo virtuale raggiungibile per mezzo di una combinazione di tasti. Sulla sinistra della macchina si trova il lettore di schede-memoria. Capitolo chiuso per i vecchi e polverosi lettori di floppy-disk! Si passa allo stadio superiore con queste schede, che possono contenere fino a 128 Kb di ROM o di RAM, (salvaguardate da pile). Il Pocket PC funziona con tre pile standard (autonomia di sei settimane).

CARATTERISTICHE TECNICHE

Il Pocket PC è equipaggiato d'un 8088: non molto rapido, ma non è grave. La "bestia" possiede 128 Kb di RAM. Quando si sa che la maggior parte dei

Il Pocket PC

nuovi PC hanno attualmente almeno 1Mb di serie, ciò fa paura. Ma no, calma! Ci sono pure 256 Kb di ROM, che comprendono, fra l'altro, una versione speciale del MS/DOS 2.11 e tutta la circuiteria di servizio formata dagli integrati residenti.
Con tutto ciò, il DOS non occupa area RAM e la penuria di memoria volatile è, in questo modo, sicuramente scongiurata. E poi, è sempre stato il mio sogno (ma penso anche quello di molti altri !) avere un PC con il DOS residente in ROM! Finiti gli accessi-floppy ogni tre minuti! Segnaliamo infine un bus compatibile PC, che permette di collegare un'interfaccia con un altro PC, una stampante o, meglio ancora, di collegare un lettore esterno di schede. La tastiera è di qualità, anche se i tasti sono un pò troppo ravvicinati: non si può fare la frittata senza rompere le uova!!

SOFT IN ROM

Vediamo il soft fornito in ROM. Ci si trova tutto ciò che è indispensabile su un portatile degno di questo nome: agenda, blocco-notes, calcolatrice, soft di comunicazione per il trasferimento dei dati (ma bisogna acquistare il cavetto e l'interfaccia a parte) con un PC classico o (perché no?) un ST! Ci si trova anche, tenetevi bene, un tabulatore compatibile con Lotus 1-2-3 (157 colonne per 255 righe, lettura e scrittura degli schedari, Lotus WK?).

COMPATIBILITA'

L'apparecchio è compatibile PC, ma non accetta tutti i soft PC. Perche? Primo perché con 128 Kb di RAM non si va lontano. Poi perché il DOS 2.11 non è (più) compatibile con tutte le applicazioni. Infine perché il Pocket non ha il lettore di floppy. E se volete il mio parere, prima che Borland produca Turbo Pascal o Sprint in 128 Kb, compa-

La linea snella del Pocket.

tibile 2.11 e in soft-card, molti PC dovranno passare sotto i ponti... Ma, in effetti, a che serve un portatile? A fare dei conti, battere un testo, fare specchietti di cifre su un aereo, è tutto. Col tabulatore e il trattamento del testo integrato, dovreste coprire l'80% delle vostre necessità. E poi... che classe, che scena!!

NON E' TUTTO ORO...?

Passiamo alle dolenti note. Il Pocket PC sarà venduto a circa 750mila Lit, visto l'apparecchio, il suo look favoloso e le innovazioni che possiede, il prezzo sembra relativamente ragionevole. Per contro, una malalingua della redazione mi fa notare che il grande interesse d'un PC è di essere evolutivo e di avere un'immensa biblioteca di software. Visto così, Atari ha sbagliato tutto. In realtà, sono degli invidiosi: tutti sognano d'averne uno per battere i loro articoli sul metro o in pullman...!

PC286 ATARI

Più classico, Atari presenta anche un PC 286 con cartucce-disco dure removibili, ogni nuova cartuccia ha una capacità di 44 Mb (tempo d'accesso eccellente di 25 ms) e costa circa 300mila Lit!
Non sembra niente, ma io lo trovo quasi altrettanto straordinario dello stesso Pocket PC. Un floppy da 44 Mb per 300mila lire è un regalo, non si è mai visto! A parte ciò, il PC 4 è un 286 classico, rapido e non bello, ma con i sistemi EGA e VGA di serie. Il prezzo non è ancora fissato, ma non fatevi delle illusioni: il lettore di cartucce dure (tecnologia Syquest) costa caro e il prezzo della macchina ne risentirà.

BILANCIO E NEWS

Nell'88, Atari annuncia d'aver venduto 85mila ST, di cui 53mila in configurazione 520 ST e 23mila in 1.040 ST, (il parco mondiale è stimato in 1 milione di macchine). Torniamo ad argomenti più classici con i tempi di disponibilità dei diversi prodotti annunciati in passato da Atari.
Il CD-ROM non è ancora operativo al 100%, ma è già stato consegnato ai distributori. Idem per i Transputer e la stazione Unix basata su 68030: in riassunto: niente di nuovo, non è pronto niente, ma ormai non dovrebbe tardare! Un'indiscrezione lascia intendere che la console 68000 uscirà prima della fine dell'89 e che l'ST+ (in corso di sviluppo in Inghilterra) non dovrebbe ormai farsi attendere molto. Un solo fatto è sicuro: con Atari non si è mai sicuri di nulla. E se per una volta fossero puntuali?

Il sinistro labirinto dei Troll

Lucky

Lucky parte alla ricerca di un malefico stregone di nome Gandalf. Lo spetta un pericoloso viaggio nei paesi degli Elfi e dei Goblins giganti!

Il game che presentiamo in anteprima è un prodotto della Delphine Software. Lucky è un gioco d'avventura/arcade su Atari ST che vi immergerà nel mondo fantastico dell'Heroic Fantasy. Dal racconto di un chierico nordico, la storia si svolge nel periodo in cui gli dei si degnavano di camminare sul suolo terrestre. In quest'epoca e con questi requisiti, il confine tra sogno, realtà e magia si fa molto vago. Lo stregone Gandalf, discepolo della magia nera, approfitta di questa situazione per estendere la sua nefasta influenza sulle foreste profonde della Scandinavia. Mai nessun mortale, fatta eccezione per un folletto, era riuscito a scoprire la dimora del misterioso stregone. Ed è così che un bel giorno... Lucky, il simpatico gnomo della foresta, scopre, lungo il proprio cammino, la strada che conduce alla dimora di Gandalf. A Lucky vennero subito in mente tutte le cattiverie che il crudele Gandalf aveva fino a quel momento esercitato sugli gnomi. Si ricordò di tutti i suoi migliori amici, caduti vittime dello stregone e ben presto si decise a ricercare lo stregone per eliminarlo una volta per tutte. Per far raggiungere a Lucky il suo scopo, dovete attraversare il paese proibito composto da foreste, da paludi e da laghi. Recate con voi una carta che mostra i sette luoghi che dovete percorrere per finire il gioco: c'è il castello dei vampiri, il labirinto dei Trolls, la foresta pietrificata, l'antro del ciclope, la palude degli spiriti, il lago stregato e naturalmente la torre dello stregone Gandalf. Esamineremo però solamente tre di questi luoghi, poiché gli altri sono ancora in corso di sviluppo. Nel castello dei vampiri, incontrerete un personaggio, il solo capace di darvi delle informazioni importanti: state in guardia i fantasmi vegliano! Il Labirinto dei Trolls è un dedalo fatto di muraglie corrosive. Qui si trova una informazione importante, ma attenzione ai mostri. State bene attenti alla foresta pietrificata, vi riserva una sequenza demenziale dove Lucky affronta un dragone! Fermiamoci con le descrizioni dei luoghi altrimenti rischiamo di dare troppi suggerimenti! Sappiate, tuttavia, che per spostarsi da un posto all'altro, Lucky deve affrontare i sentieri boscosi, prima a piedi nudi e poi a cavallo di un... coniglio, e qui si scopre Dazzy! Gli incontri sono frequenti per il nostro amico Lucky, certi sono amichevoli come quelli con gli Elfi, altri sono da evitare come quelli con i Goblins giganti! Vi sono altre creature che popolano la foresta e che sono pronte a darvi delle mele di energia, delle informazioni o... la morte! Vi lasciamo il gusto di scoprirle e con loro cercate di scoprire anche le trappole disseminate lungo tutto il percorso di gioco! Siamo in attesa delle versioni ST e AMIGA, ma già si parla anche di una versione PC. La Delphine Software sta apportando al gioco alcuni miglioramenti che faranno di Lucky un superbo prodotto già destinato ad una nostra futura HIT! Il programma sarà ovviamente riscritto totalmente in Assembler. Gli effetti 3D saranno migliorati così come lo saranno colori e sprites.

Vi terremo costantemente al corrente delle evoluzioni di Lucky.

Il Goblin gigante.

Nel castello dei vampiri

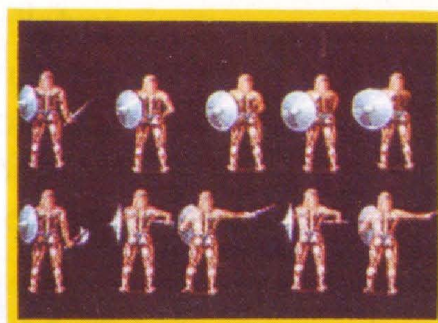
Dragon's Slayer

Vedendo queste primissime immagini di Dragon'Slayer, incominciamo ad avvertire i primi segni di impazienza! Ma lasciamo da parte le chiacchere: ammiriamolo!

La tana del Dragone, il padrone di casa non è affatto ospitale

Ecco qui fresca fresca, l'anteprima di Dragon's Slayer per Amiga prodotto da Linel. Questo gioco d'arcade/avventura, è diviso in tre parti e si svolge come un film. Infatti, il vostro eroe, un barbaro, deve attraversare la foresta, entrare nel castello e alla fine affrontare e sconfiggere il Dragone.

L'equipe di Linel concepì, prima di tutto, il superbo scenario della foresta al fine di permettere al programmatore di mettere a fuoco le varie routines, di realizzare gli sprites dei nemici e le sequenze animate. Sono stati disegnati ben cinquanta mostri e alcuni di essi occupano circa un terzo dello schermo! E' sicuramente stato fatto di tutto per dotatare i giganteschi mostri di una animazione più fluida e più convincente e il risultato è stato raggiunto. Da questo punto di vista, la sequenza del Dragone è quella che ha posto più problemi visto la taglia dello sprite! Infatti batte le zampe, sputa fuoco e morde con la massima naturalezza! Il grafico ha avuto il suo bel da fare per studiare la testa del dragone, ma la parte più importante e più complessa è stata sicuramente la creazione degli eroi senza contare l'animazione di tutte le loro attività.

Pegaso, il cavallo volante

Movimenti con ascia e scudo

Ma di quest'ultima parte vedremo di parlare prossimamente, infatti abbiamo in animo di presentare delle schermate del castello e molte altre cose. L'uscita di Dragon's Slayer era stata annunciata entro il gennaio 1989: la ragione di questo enorme ritardo è da imputare alla messa a punto dello scenario che, tutto sommato, è abbastanza complesso. Gli autori del game assicurano che i giocatori alla ricerca di sensazioni forti e di sorprese gradevoli ne risulteranno pienamente soddisfatti. Per il momento non si sa ancora la data precisa dell'uscita... pazienza.

Studio del primo bozzetto del Dragone, ma voi non lo vedrete mai...

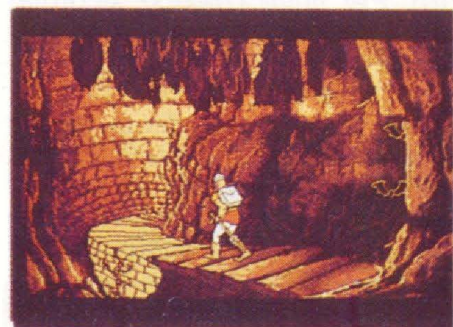
Un disegno animato interattivo: ecco ciò che ben riassume Dragon's Lair di Readysoft.

Dragon's Lair

AMIGA

Questo favoloso soft possiede i pregi e i difetti d'un prodotto d'avanguardia!
La breccia è aperta e si spera che altri editori seguano questa nuova tendenza.

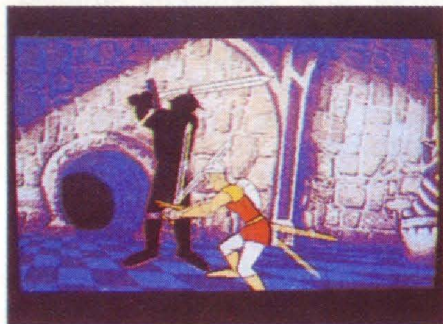
Readysoft Inc.
Creazione: Visionary Design Technologies.

La versione arcade di Dragon's Lair aveva avuto un grosso successo fin dalla sua prima apparizione (nel 1984). Gli affezionati si accalcavano attorno alle sale giochi per intravvedere il gioco e tutti attendevano impazientemente il momento in cui sarebbero stati davanti ai comandi! Questo entusiasmo non aveva niente di esagerato, Dragon's Lair faceva parte dei primi giochi arcade, il cui supporto era un disco laser. Si trattava di un disegno animato interattivo realizzato da Don Bluth, in cui il giocatore diventava protagonista.
Questo allievo di Walt Disney è conosciuto soprattutto per il suo superbo lungometraggio intitolato "Brisby e il segreto di Nimh", un sontuoso cartone animato, dove Bluth supera il suo maestro! Più tardi, Michtron, una società americana, tenta di commercializzare il disco laser.
Arriviamo infine alla versione soft di Readysoft, quella che ci interessa. L'Obiettivo di gioco non cambia: voi, Dirk l'Audace, dovete salvare la bella principessa Daphne, rapita da Singe, il drago malefico.
Il prode, che volesse anche solo intravvedere la principessa, deve vincere tutti i mostri e sventare le insidie d'un sinistro castello. Fedele al principio della versione arcade, il gioco non assomiglia minimamente a ciò che siamo abituati a vedere su micro. Rendetevi conto, un vero e proprio cartone animato! Dirk, armato di spada, si sposta in uno scenario degno dei migliori Disney! Gli effetti sonori digitalizzati, l'animazione, i colori...tutto contribuisce a fare di questo gioco uno spettacolo entusiasmante!
Senza i frequenti cambi di dischetti, il fascino sarebbe stato totale! Ahimè, il giocatore paga molto caro il suo appagamento visivo, poiché l'interattività si riassume in cinque tasti: quattro per le direzioni ed uno per l'attacco. Per esempio: basta premere il tasto d'attacco e Dirk sfila la sua spada ed esegue l'attacco senza l'intervento del giocatore. La partita si riduce a memorizzare i colpi buoni secondo un ordine ed un tempo preciso; un esercizio difficile (soprattutto all'inizio), malgrado le indicazioni date dal programma (scintillio indicante la buona strada o il pericolo). In più, il programma comprende sei floppy, ciascuno comportante solo due ostacoli che, per prolungare artificialmente il piacere del giocatore, sono proposti due volte!

L'entrata del castello di Singe.

Audacia, ma anche prudenza.

Scale poco sicure.

Dovete ripassare tutti gli ostacoli in caso di perdita delle tre vite che vi sono concesse, dettaglio che può scoraggiare certi appassionati.
Dragon's Lair è un soft che ha il merito di tentare un onorevole spiraglio verso ciò che noi, appassionati di micro, sognamo tutti di vedere: il film interattivo dove azione e avventura si confondono.
Come resistere a questo favoloso delirio visuale ed auditivo? Sì, certo, i difetti non mancano. Il gioco necessita di 1 Mb di Ram per funzionare ed ha una corta durata di vita, perché otto ore (circa) sono sufficienti per arrivare alla fine.
La sua interattività è debole, certo, ma anche il gioco arcade lo era (non dimentichiamo che si

Soprattutto niente rumore, il drago dorme: sorreggete gli oggetti per non farli cadere!

Uno scontro senza pietà dove si combatte contro un'ombra e... dove bisogna sempre vincere.

Sequenza di vortici.

Trappole alla "Indiana Jones".

tratta di un adattamento riuscito). Per finire l'elenco, ricordiamo i frequenti cambi di dischetti ed anche i richiami al lettore. In conclusione, Dragon's Lair possiede le qualità ed i difetti del soft d'avanguardia. Apre una breccia in una direzione che altri editori saranno tentati di prendere (si spera!). Se acquistate questo

Tipo.........Disegno an. interattivo
Interesse........................ 15
Animazione.................. ☆☆☆☆☆☆
Grafica........................ ☆☆☆☆☆☆
Suono........................ ☆☆☆☆☆☆

soft, consideratelo una piccola follia, perché costa caro. Sappiate che vi procurerà solo poche ore di piacere, ma che queste saranno intense!

Dany Boulauc
Alexandre Zenou

Bisogna considerare questo soft come un'apertura verso il futuro micro-ludico, un precursore dei programmi di domani.
Per provare, ho preferito guardare la dimostrazione fatta da Dany, piuttosto che giocare io stesso.
L'importante è che l'eventuale acquirente sia avvertito del contenuto di questo programma. Sarà allora libero di scegliere se partecipare o meno all'evoluzione della micro-ludica.

Olivier Hautefeuille

Io adoro ciò che fa Don Bluth, un ex di casa Disney, che è il creatore di questo gioco arcade veramente diverso dagli altri.
Ero stato deluso dalle versioni 8 bit sia per la grafica che per l'animazione, ma la versione Amiga è da cascare per terra.
Non ho mai visto niente di così bello su un micro: la grafica, l'animazione, il suono... è troppo! Fermate tutto!! Sto per crollare!! Io lo voglio subito!
Come, non è ancora disponibile? Non lo voglio nemmeno sapere, ne ho bisogno!

Alain Huyghues-Lacour

Questo programma supera le nostre speranze più folli per ciò che concerne l'evoluzione della grafica e dell'animazione su micro.
Tuttavia, il suo interesse ludico è mediocre, come quello del suo omologo dei bar.
L'azione è semplicistica ed il gioco non può sorprendere due volte per lo stesso passaggio. A rigore, può venir utilizzato come metodo d'allenamento per la memoria visiva ma non per divertirsi.

Eric Caberia

Nella giungla profonda, Mowgli deve affrontare Kaa, il serpente.

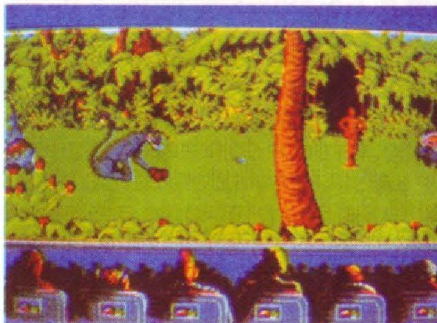
Il Libro della Jungla

ATARI ST

I cartone animato è destinato ai bambini, il soft anche. La grafica, gli effetti sonori e l'animazione sono gradevoli

Coktel-Cedic/ Nathan. Programmazione: Inference; animazione e grafica: John Kluytmans, Kaki Chapoullié, Yannick Choose; musica ed effetti speciali: Francesco Peirano; scene: Raffaele Dorlan.

Il soft che presentiamo, è tratto dal celebre cartone animato di Walt Disney, a sua volta ispirato (molto liberamente) al non meno famoso libro di Rudyard Kipling. Cosa ne è uscito finalmente? Innanzitutto, parliamo un po' della scenografia. Voi incarnate Mowgli, il "ranocchio". Per sfuggire a Bagheera, la pantera, che lo vuole condurre al villaggio degli uomini, Mowgli fugge attraverso la giungla, il tempio, le grotte ed infine la savana. Il suo scopo: prolungare gli istanti di libertà. Incontra numerosi animali ed i suoi nemici gli lanciano proiettili diversi, che dovrà sempre evitare. Durante le sue peregrinazioni, il nostro amico scopre degli stock di proiettili. Non gli resta che abbassarsi per raccoglierne almeno sei e sempre dello stesso tipo. Quest'ultimo punto ha la sua importanza. Infatti, ciascun

Bagheera è piuttosto simpatica.

nemico è sensibile solo ad un proiettile particolare e dovete quindi ricordarvene in occasione di altri incontri. Il sistema di vite utilizzato è del tutto originale. L'azione si svolge su uno schermo cinematografico e sei spettatori seguono le sequenze.
Quando Mowgli si lascia toccare da due proiettili consecutivamente, o da un nemico, uno degli spettatori si addormenta. La partita si ferma così, quando tutti gli spettatori dormono! La realizzazione è di eccellente livello, con una presentazione originale, accompagnata da una buona musica digitalizzata e colori adeguati. Io trovo, tuttavia, manchi un po' di varietà nel corso dello stesso livello. L'animazione è eccezionalmente rapida (oltre 15 immagini al secondo) ed i movimenti ben studiati. Questa rapidità fa persino perdere paradossalmente una parte della fluidità dell'animazione. Divertenti effetti sonori digitalizzati completano questa ricca ambientazione. Tutte queste qualità non bastano, però, a far dimenticare la povertà dell'azione, che si riduce a raccogliere dei proiettili, per scagliarli successivamente sul muso degli importuni ed esplorare un universo tutto sommato abbastanza ristretto (quaranta schermi in totale). In conclusione, questo soft ha tutte le chances per sedurre i più giovani, ma gli altri rischiano di rimanere insoddisfatti, per la cattiva qualità della realizzazione d'insieme. (Due di*schetti).*

Jacques Harbonn

Tipo	*Azione/adventure*
Interesse	*15*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

Entrata del tempio e scimmie.

Come molti adattamenti dai fumetti o cinematografici, Il Libro della Giungla è "ludicamente" deludente, null'altro che un "piccolo" soft d'azione. Tuttavia, alcuni possono provare un gran piacere nel ritrovare i personaggi di Kipling. Questi sono molto ben disegnati, anche se la loro animazione è irregolare. Un soft riservato ai più giovani o ai più puri affezionati di questa epopea.

Partenza della prima prova.

African Raiders 01

ATARI ST

African Raiders vi propone cinque tappe per collegare Tunisi a Dakar.... Dal giusto dosaggio arcade/strategia che approfitta di un contesto grafico accattivante.

Ecco il primo simulatore di 4x4 veramente efficiente su micro. Dopo qualche prova infruttuosa (4x4 Off Road Racing, per esempio), il vostro schermo conosce finalmente le angosce del deserto. African Raiders possiede, certo, qualche difetto, specialmente in rapporto al realismo di pilotaggio, ma, nell'insieme, è un ottimo programma. Dopo una superba presentazione (evviva la musica!) il vostro bolide si porta sulla linea di partenza della prima tappa. Joystick e premete il grilletto... Le ruote smuovono la sabbia e... partenza!! La conduzione della vostra 4x4 è molto semplice. Il giocatore generalmente controlla l'accelerazione, le frenate e la direzione (il cambio di velocità è automatico, ma la retromarcia permette di evitare i colpi duri). Con uno scrolling rapido e preciso, la vettura fa slalom in mezzo ai barili che delimitano la pista. Molto veloce, African Raiders si colloca più nel settore arcade che in quello della simulazione. Le accelerazioni sono molto rapide, ma poco realistiche. Si raggiungono i 240 Km/h in meno di cinque secondi, e sulla sabbia... Ugualmente in ciò che concerne le decelerazioni o le svolte: la vettura può anche con solo due ruote motrici, effettuare una svolta massima a 150 Km/h, e sempre nella sabbia !? Invece, sotto l'aspetto ludico, il pilota ben presto si prende spaventi degni dell'eccellente Buggy Boy e non è poco. Il secondo maggior "atout" di questa simulazione dopo la vitalità del suo pilotaggio è la complessa strategia. C'è innanzitutto la mappa su carta, fornita con la confezione. Questa carta traccia il percorso di ognuna delle cinque tappe e indica le maggiori insidie che incontrerete nella corsa. Il pilota principiante comincia col seguire la pista che scorre davanti a lui, mentre il conducente esperto abbandona molto presto i sentieri battuti, per immettersi su quelli che gli fanno risparmiare centinaia di chilometri. Bisogna scegliere il proprio itinerario in modo da evitare le regioni di sabbia troppo morbida, o le carovane di nomadi... Fra le dune, il pilota usa le quattro ruote motrici e la velocità è limitata a 80 Km./h. Più avanti, dovrà fare slalom fra cammelli e carcasse di vetture, per riprendere finalmente la strada al punto geografico N-2 e finire i cinquantasei chilometri della tappa... Aggiungete a tutto ciò dei bei tramonti, delle cadute che sfasciano poco alla volta i vostri strumenti di bordo e un sacco di concorrenti molto pronti a sbarrarvi la strada quando vi trovano sul loro passaggio! E' questa dualità arcade/strategia che fa tutto l'interesse di African Raiders.

Olivier Hautefeuille

Tipo	*Sim. Rallye 4x4*
Interesse	*17*
Animazione	☆☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

Per guadagnare tempo, bisogna andare nel senso giusto.

Superbe animazioni nei salti.

Carcasse di antichi concorrenti. Rassicurante!

La bellezza della grafica, non distragga. Bisogna concentrarsi!

Advanced Ski Simulator

AMIGA

Advanced Ski Simulator, per la qualità della grafica e della sua animazione, fissa un nuovo standard. In più, è senza pericolo!

Code Masters. Autori: i fratelli Oliver; programmazione: Andrew Grahams; grafica: James Wilson, Stewart e Robbie Graham; musica: Steve Barret.

L'originalità di Advanced ski simulator risiede nel fatto che la scena è fissa e vista in prospettiva di lato, con uno scrolling che permette di seguire i vostri tormenti. Attaccato ai vostri sci, l'occhio rivolto al vostro avversario, il fiato corto, fate la miglior partenza possibile per conquistare le prime posizioni. Al segnale dello starter, non vi resta che spingere freneticamente sulle racchette, al fine di prendere sufficiente velocità per superare il primo monticello. Una volta lanciata la corsa, è consigliabile seguire al meglio le tracce presenti sulla neve, ciò che vi permette d'andare più veloce possibile senza affaticarvi. Per riguadagnare terreno, dovrete di nuovo riprendere velocità spingendo sulle racchette, il che non è forzatamente evidente, tenuto conto della pendenza del terreno e della vostra passione di velocista. Se giungete alla linea d'arrivo prima del tempo limite, accedete ad un percorso più complesso, con un tempo ancora più limitato, con pendenze sempre maggiori, svolte fra gli abeti più strette, scarti brutali nella continuità del terreno vi obbligano a fare dei salti con gli sci, senza garanzia per l'atterraggio. La principale difficoltà risiede nella percezione che voi avete del campo visivo del vostro sciatore. In pratica, la sinistra e la destra dello sciatore non corrispondono per forza col vostro campo visivo: se lo sciatore è in discesa e voi spingete il joystick verso sinistra, egli si sposta a destra. Questi problemi di lateralità implicano un tempo d'allenamento, prima di prendersi per un Killy. La realizzazione grafica è eccellente, tanto che ci si sorprende sovente ad ammirare la bellezza del paesaggio e la ricchezza dei dettagli. I differenti percorsi sono variati e stimolano la curiosità così bene che si ha sempre voglia di andare più lontano. L'animazione è eccellente, perché tiene conto della topografia del terreno, di modo che l'effetto del rilievo è accentuato (passare su un dosso vi rallenta in un primo tempo, poi vi fa prendere velocità). Il sonoro digitalizzato è di buona qualità, rende perfettamente l'atmosfera festosa che regna. Un bel programma, al quale manca solo l'aria fresca delle montagne. (Software)

Eric Caberia

Tipo	*Sport*
Interesse	*17*
Animazione	★★★★★
Grafica	★★★★★
Suono	★★★★★

Diffidate del ritorno del bastone!

I vostri peggiori nemici: gli abeti.

Rilievo delle superfici.

★ HITS ★

Targhan

Uno scenario tipico d'Heroic Fantasy per questo arcade/adventure firmato Silmaris. Barbarie sanguinosa in prospettiva.

Da qualche parte, in una valle sconosciuta, un villaggio trascorre giorni felici e sereni. "Edengarhn ha il favore degli dei" repetono i vecchi del villaggio, guardando coi loro stanchi occhi le costruzioni realizzate con le proprie mani. La terra molto fertile, ha sempre dato generosamente, ed il tempo è sempre stato clemente. Praticamente, a Edengarhn tutti sono felici... salvo Targhan, l'impetuoso capo del villaggio. Forte, abile e destro nel maneggiare le armi, egli mal sopporta questa vita senza avventure. I suoi sogni di grandezza gli fanno pensare incessantemente alla leggenda che gli è stata raccontata una volta, dal mago stregone Athna-An, la cui morte misteriosa non sistema le cose, è ormai un'ossessione per Targhan! Essa narra dell'esistenza di un castello del Maligno, situato a migliaia di leghe da Edengarhn. Il castellano è una potente entità del Male, detentrice del segreto dell'eterna primavera, dell'immortalità. Una notte, attanagliato dal desiderio di lanciarsi alla ricerca di questo segreto, Targhan vede apparire lo spettro dello stregone, che gli conferma la veridicità della leggenda. Prima di sparire, il mago gli mostra una carta che descrive la strada per raggiungere il castello. All'indomani, Targhan è sul cammino della gloria o della morte. Gioco arcade/adventure in 2D, Targhan è nella linea dei Barbarian della Psygnosis e della Palace Software. Voi dirigete un barbaro muscoloso e armato di spada, che deve attraversare con successo una serie di quadri. Capace di colpire in tutte le direzioni, Targhan deve affrontare una moltitudine di mostri, gli uni più inattesi degli altri. Non ci sono problemi con i piccoli pipistrelli, al contrario, i guerrieri con testa d'animale sono più pericolosi. Battere i mostri di tutti i quadri e recuperare gli oggetti utili al fine di incontrare il castellano, questo riassume bene l'essenza del gioco. Quanto alle scene, sono belle e molto particolareggiate. Non ci è possibile per il momento darvi un parere sulla difficoltà e l'interesse del gioco di Targhan, ma torneremo presto su questo argomento. E' prossima l'uscita di questo soft su ST e Amiga.

Dany Boulauck

La bellezza delle scene è uno degli elementi di rilievo di questo soft

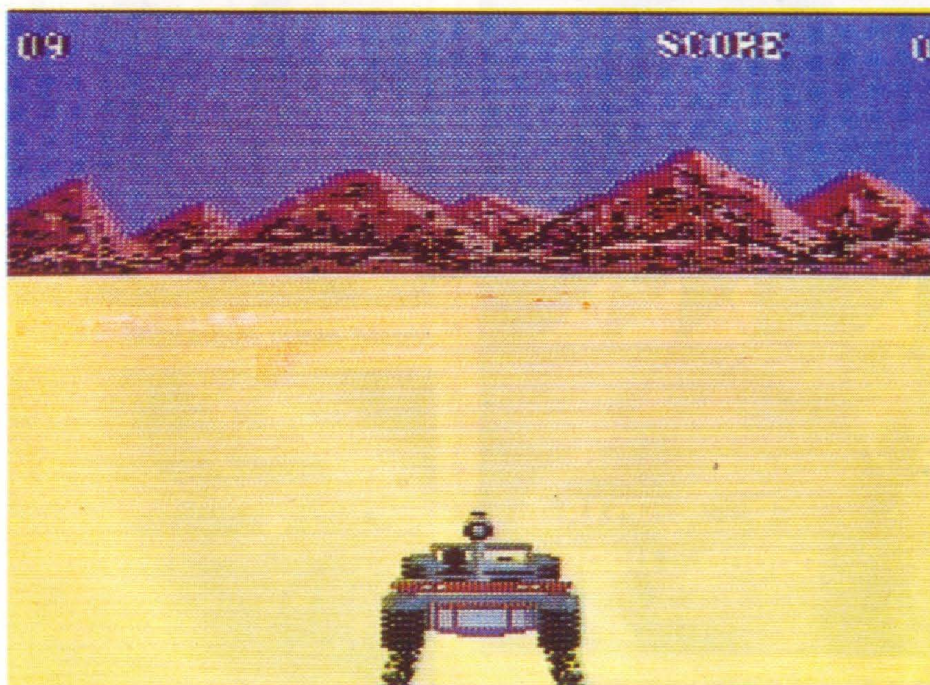
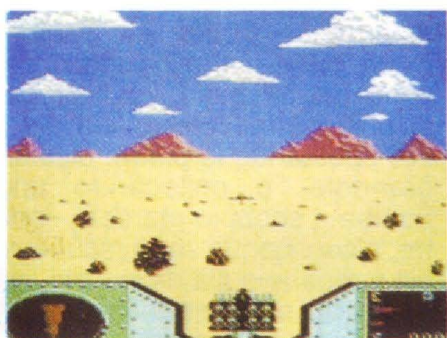
Un mostro metà uomo metà bestia!

Una bella amazzone...

... che è meglio eliminare.

Heavy Metal

Abbiamo il piacere di presentarvi qualche esclusiva dalla Germania.

Un nuovo gioco di guerra su C 64, Amiga, compatibile PC, firmato Accen, arriva dal mercato tedesco. Questo gioco complesso vi fa scoprire il vostro talento di pilota di mezzi corazzati. Comincia da allievo nella scuola addestramento ufficiali e la vo-

Un software che miscela azione e strategia (su C64).

Nessun nemico in vista

La simulazione d'un tank.

stra formazione avviene con tre simulatori. Si tratta, infatti, di pilotare tre diversi tipi di mezzi corazzati. I gradi che si possono ottenere con Heavy Metal vanno dal sotto-tenente al generale con le stelle. Bisogna ottenere almeno 5.000 punti con ciascuno dei simulatori per riuscire. Il primo si chiama "Main Bat Tank", dove si apprendono i rudimenti d'uso d'un carro d'assalto. Ultra moderno, l'apparecchio mette a disposizione del pilota strumenti sofisticati come, per esempio, il radar infrarosso e termico, il detector di bersagli automatico per il cannone laser, eccetera. D'uso complesso, questo è senza alcun dubbio il più difficile dei tre simulatori. Il carro seguente si chiama "Air Defense anti-tank". L'obiettivo è semplice: abbattere tutti i tank e gli aerei che si presentano sul campo d'azione (realizzato in 3D). Terminiamo col mezzo blindato fuoristrada d'intervento rapido, che solca le strade accidentate ed insidiose. Ogni tanto, degli aerei, che voi potete abbattere col cannone, sorgono non si sa da dove, per rendervi la vita difficile. Una volta superati questi test, siete destinati al centro del comando tattico. E' da qui che comincia la parte interessante del gioco. Lo scopo della missione consiste nel confinare le truppe nemiche nel loro quartier generale. Le vostre forze armate, come quelle nemiche, sono determinate dal computer. Sullo schermo di combattimento tattico, il campo d'azione è visto da sopra, da dove il giocatore può osservare tutti i movimenti di truppe ed essere informato sulle loro posizioni. Grafica, suoni e programmazione sono molto mediocri sulla versione C64. Dal lato interesse del gioco, Heavy Metal contiene più elementi d'azione che di stategia, sarà quindi un po' noioso per gli appassionati di wargames.

C. Smash

Oxxonian

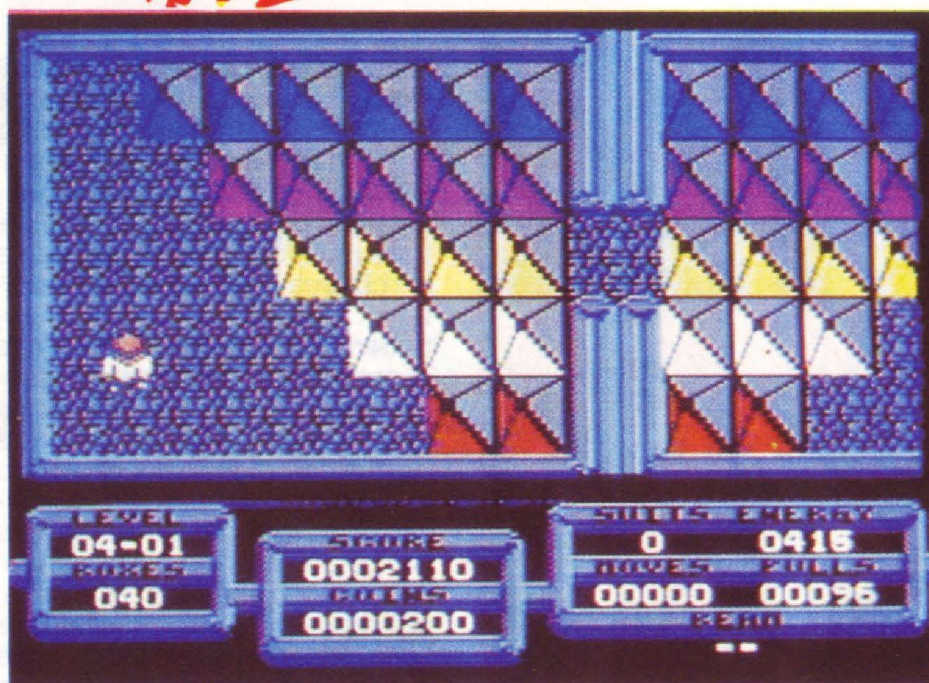
Deambulate nei cinquanta livelli di questo gigantesco labirinto per salvare il vostro pianeta natale.

Il vostro talento di "salvatore dei mondi" è indispensabile per salvare il pianeta Oxxonian dalle grinfie di Zargo. Questo diabolico oxxoniano ha messo a punto un piano infame che solo la sua mente contorta poteva concepire. Aiutato da creature a lui devote, vuole rendere immangiabile il popcorn, che è, come tutti sanno, il nutrimento base su Oxxonian.

E' qui che voi entrate in gioco (è il caso di dirlo). Manovrate i vostri piccoli robot attraverso un labirinto con parecchi livelli. Le piccole piramidi che disseminano il labirinto formano sovente degli ostacoli, facilmente sormontabili. Alcune piramidi nascondono

Guardatevi dal mostro!

dei bonus, sempre utili.

Inoltre, queste stesse piramidi possono servire per sbarazzarvi dei vostri nemici (basta spingerle sui vostri diretti avversari). Pensate altresì a rifornirvi di energia

Il giocatore può disintegrare o spingere queste piccole piramidi.

e soprattutto evitate di arrugginire!
Gioco d'azione simpatico, senz'altra ambizione che quella di distrarre, Oxxonian è molto ben realizzato.
Il gran guru del suono, Chris Hulbeck, ha fatto sfoggio di tutta la finezza della sua maestria, per realizzare un eccellente ambiente sonoro. La grafica si può definire gradevole. In conclusione, malgrado la buona combinazione azione/castello/strategia, il principio del gioco è comunque molto sfruttato.
Da provare. (Micro Partner per C64. Previsto su ST, Amiga e PC).

C. Smash

Mostri molto aggressivi.

Il quinto livello

Tripple X X X

Questo clone di Boulder Dash renderà felici gli affezionati del genere? Lo sapremo al momento della sua uscita su Amiga.

Un nuovo prodotto della società tedesca Axxion sta per uscire (presto) con l'etichetta Micro Partner. Boulder Dash, ecco a cosa fa pensare Tripple XXX e il demo che noi abbiamo non ha che cinque livelli. Voi guidate una palla rossa attraverso un labirinto che è composto di non meno di 60 schermi differenti! Lo scopo del gioco è di raccogliere tutti i dischetti situati nei quadri. Come ci si può immaginare, esseri mostruosi di tutti i tipi tentano di mettervi in difficoltà. Si cade su degli spiriti, degli Smarti selvaggi, pericolosi robot ed astronauti. Come in Boulder Dash, delle pietre bloccano sovente il cammino. La pallina rossa può neutralizzare questi ostacoli spostando le pietre, disintegrandole, o collocando una bomba a scoppio ritardato. Inoltre, alcuni bonus sono recuperabili e regalano sia delle armi, sia delle vite supplementari. Attenzione tuttavia ai premi "negativi" che vi riservano delle brutte sorprese. La data della sua uscita è ormai nota, e siate certi che la versione definitiva subirà tutti i test di rigore.

C. Smash

Recuperate tutti i dischi disseminati nel labirinto.

Brutti, piccoli farabutti vi impediscono di girare in tondo

Il secondo livello.

Dragonscape

Ritrovate i quaranta oggetti, garanti della pace a Tuvania. Un nuovo shoot'em-up su ST, firmato Horizon Software.

Uno scenario insolito per questo shoot'em-up prodotto dalla Horizon Software. Tranquillamente seduti su un bus, intenti a leggere la vostro rivista preferita, ed ecco: un'esplosione vi stordisce per qualche minuto! Poco dopo, realizzate con stupore che siete stati "trasportati" attraverso il tempo in un paese sconosciuto. Ancora più sconcertante: eravate attesi!! Rapidamente i personaggi che vi circondano vi danno la chiave del mistero: i capi del paese di Tuvania hanno esercitato i loro poteri per sottrarvi agli agi del XX secolo, con lo scopo di farsi aiutare a salvare il loro mondo da un grande pericolo. Aiutati da Garvan, un drago che vi serve da cavalcatura volante, dovete attraversare i cinque livelli rappresentanti Tuvania. In ogni livello, dovete recuperare otto oggetti magici e rimetterli al loro posto originale. Per tutta la durata della partita, Garvan e il suo soffio di fuoco vi libereranno dagli sbirri di Kaos, che vi tormenteranno senza sosta. Dragonscape è un gioco d'azione che non ha che una sola pretesa: quella di divertire gli appassionati del genere. Il demo che abbiamo visto non presenta che due dei cinque livelli previsti.
Ci ha però permesso di apprezzare lo scrolling multidirezionale fluido e la buona qualità della grafica. Come sempre, attendiamo la versione definitiva (prima su ST e poi su Amiga), per potervi dare un giudizio sulla difficoltà e l'interesse del gioco.

Dany Boulauck

Barbarian II

ATARI ST

Barbarian e Mariana devono impiegare il loro talento di combattenti emeriti per uscire vittoriosi dai labirinti del castello nero di Drax. Questo gioco adventure/arcade riprende le superbe animazioni ed il sonoro di Barbarian I. Quanto ai mostri, non aspettano che voi per morire ... o vincere!

Palace Software

Oh!! Eccolo finalmente! Si attendeva un soft di qualità e non si è delusi. Un avvertimento, comunque, questo soft non ha niente a che vedere con Barbarian I.

Non ci sono opzioni che permettano il gioco a 2 e non si tratta più di combattere altri barbari sempre più coriacei. Checché se ne dica, Barbarian II è un gioco d'azione dove la parte avventura è importante.

Il mostro sauro ha un gusto...

Delusi saranno coloro che non cercano che del "hack and slash", termine equivalente allo "shoot'em-up", ma che meglio si adatta ai combattimenti all'arma bianca.
Cominciamo subito dallo scena-

Il gigantesco uomo delle caverne sottolinea la sua vittoria nel combattimento con un riso sardonico.

rio, che non è altro, in sostanza, che il seguito del precedente episodio. Barbarian, il guerriero assoluto, ha vinto gli sbirri di Drax e liberato la principessa Mariana.
Drax, sentendo la fine ormai vicina, ha preferito rifugiarsi nel mastio del suo castello nero. Ribollente di collera, l'immondo personaggio ha tuttavia giurato

Guardatevi bene dall'orco, più temerario del solito.

Questo felino è capace di sferrare degli attacchi folgoranti e precisi...

Un essere primitivo assai repellente e molto inquietante.

a se stesso di distruggere la città Preziosa. Due guerrieri solamente sono capaci di sventare il piano di Drax: Barbarian e Mariana, che troveranno il modo per impedirglielo usando l'astuzia e il loro coraggio.
Per il resto, conoscete già il principio: il giocatore incarna uno di questi due personaggi e deve penetrare nel mastio, al fine di vincere Drax. Il gioco comincia con 5 vite di riserva e, in caso di perdita di una di queste, ricomincia dal livello in cui si trova il giocatore.
Barbarian (come Mariana) può camminare, inginocchiarsi, saltare, correre e uscire da una stanza attraverso la porta situata in fondo alla scena.
Armato di un'ascia (Mariana, invece, è armata di spada), Barbarian ha perso una buona parte dei colpi che aveva a disposizione. Gli restano comunque il colpo d'ascia "a tagliaboschi", il colpo laterale con un ginocchio a terra, il colpo di piede e, certo non ultimo, il famoso colpo mortale.
Ciascuno dei quattro livelli di gioco è un labirinto, dove voi dovete recuperare degli oggetti (palla nera, spiedo o scudo, eccetera), per passare al livello seguente.
I nostri eroi possono anche fare incetta di altri oggetti utili che sono sparsi al suolo, come, ad esempio, il cranio, che regala una vita supplementare. Tenete d'occhio la spada situata in basso allo schermo, vi serve da bussola.
Drax ha preso le sue precauzioni e piazzato i mostri più diversi, per rendere meno monotono il vostro percorso.
Dovete dar prova d'un controllo perfetto dei movimenti di Barbarian, per affrontare i mostri in buone condizioni, cosa che richiede qualche colpo di prova. Ogni mostro attacca in maniera diversa ed ha il suo punto debole specifico
I colpi giusti al momento giusto, ecco cosa ci vuole per vincere! Certi mostri sono così impressionanti per la loro taglia, che ci si domanda come si possa riuscire a batterli! Dovrete scoprire delle piccole sorprese nel corso del vostro periplo... Difficile ma avvincente, Barbarian II incanterà gli amanti del genere.
Aggiungete a questo delle scene e mostri svariati, effetti sonori digitalizzati, un'animazione ed una grafica convincente, un pizzico di humor, ed avrete il miglior gioco d'arcade/avventura: un must!

Tipo	*Arcade/advent.*
Interesse	*15*
Animazione	✰✰✰✰✰
Grafica	✰✰✰✰✰
Suono	✰✰✰✰✰

Dany Boulauck

Dragon Ninja

AMSTRAD CPC

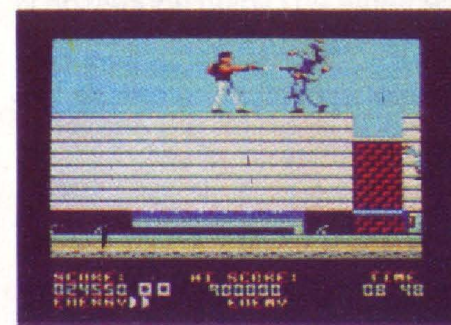
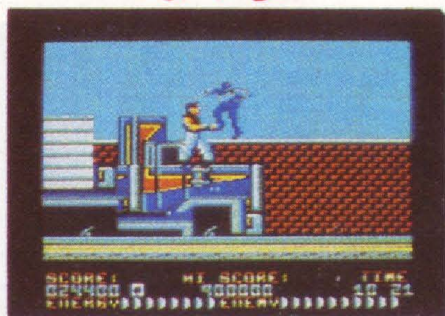
Uccidere nemici innumerevoli recuperando le loro armi è il destino comune degli eroi del gioco adventure/azione. Dragon Ninja non infrange in alcun modo questa brutale tradizione. Ma una buona dose di allenamento ed un pizzico di strategia complicano sufficientemente l'azione per rinnovare il genere.

Buone possibilità su 8 bit. Dragon Ninja ne è la prova su CPC.

Nella più pura tradizione dell'adventure/azione questo soft sviluppa uno scrolling trasversale da dissaldare i migliori joystick. Con l'aiuto di 14 movimenti, il vostro personaggio mette KO un'orda interminabile di nemici, raccoglie armi e bonus per rialzare il suo quoziente energetico. Sceneggiatura iper-classica, ma animazione e grafica eccezionali per un CPC... La miglior carta vincente che possa esibire un tale programma risiede nella gestione dei combattimenti. Troppi soft d'azione presentano infatti scene inutilmente complesse, dove solo il tiro a ripetizione può salvare l'eroe. Divertente ma ben presto stancante. Qui, la battaglia è molte volte insostenibile, ma non è mai questione di fortuna. Per quanto micidiale sia l'assalto, il giocatore deve poter, a forza di provare, riuscire ad uccidere tutti i suoi avversari. L'azione mette in campo due passerelle che sfilano in uno scrolling trasversale. Il nemico può dunque apparire da destra o da sinistra, e ciò su una o sull'altra delle passerelle. All'inizio di partita è il caos, ed i punti di vita si sgranano alla velocità super V. Molto presto, però si coglie l'astuzia. La portata dei colpi è molto precisa (veria a seconda delle armi utilizzate) e l'eroe può voltarsi abbastanza in fretta, per non lasciare alcuna chance all'avversario, da qualsiasi punto esso arrivi. Si entra allora in un gioco difficile ma accattivante. Bisogna crossare di nuovo senza sosta l'eroe sullo schermo, poi passare ai calci ed ai pugni a dritta e a manca; saltare quando i nemici arrivano esattamente nel medesimo tempo dai due lati e non lasciar passare alcuno dei bonus. Gli avversari uccisi liberano infatti delle armi, il cui valore dipende dalla loro casta guerriera: la spada non vale le armi del tipo "arti marziali"... Ci sono infine dei bonus "nutrimento", che vi apportano sia un punto di vita sia una vita supplementare. Dragon Ninja ha dunque il merito di offrire una difficoltà di gioco estrema, ma che si può sempre gestire a forza d'allenamento. Secondo fatto importante, la messa a punto grafica di questa versione CPC è veramente molto buona, viste le possibilità della macchina. I movimenti sono rapidi ma precisi e lo scrolling non comporta alcun salto d'immagine. Dal lato suono, può essere che la colonna sonora sia un po' ripetitiva. La sonorizzazione dei colpi è abbastanza realistica per un 8 bit. Segnaliamo infine che il programma offre un'opzione complementare interessante: si tratta del gioco continuo, opzione nata nelle sale giochi e che vi dà

A sinistra, un'arma che bisogna intascare.

I mostro che chiude il primo livello. Sconfiggetelo!

Il camion avanza durante tutto il combattimento.

Il ninja che porta alle fognature...

C64, Molto simile alla versione CPC.

Meno colori, ma una precisione...

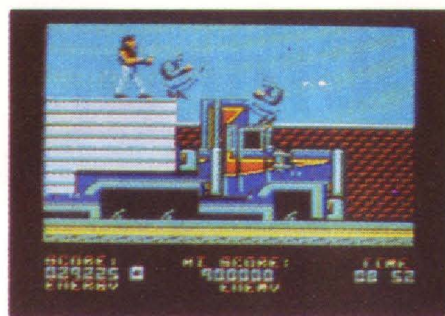
una possibilità supplementare per ogni partita. Non abbiamo potuto avere per questo test la versione definitiva su ST di Dragon Ninja, attualmente in preparazione. Il demo testato su ST promette comunque un gioco ancora più interessante. I personaggi saranno più grandi ed i movimenti molto più precisi. Su ST il gioco è abbastanza lento, il che dà all'animazione dei colpi un realismo straziante. Questa versione 16 bit dovrebbe essere disponibile al più presto.

Olivier Hautefeuille

Tipo	*Avventura/azione*
Interesse	*15*
Animazione	☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆

Versione C64
Il gioco arcade non è uscito che da pochi mesi ed eccolo già sui nostri micro. Il progresso non si ferma, questa versione è stata realizzata rapidamente, ma non per questo è meno curata. Si ritrova con piacere questo gioco d'azione vicino a Double Dragon con una briciola di Rolling Thunder (i due livelli). L'azione è molto ripetitiva (non è comumque questa una delle attrattive dei giochi d'azione?), ma essa è appassionante, tutto si svolge molto velocemente ed i vostri aggressori vi sottopongono ad una pressione dura e continua. La varietà delle scene accentua l'interesse del gioco e la scena del camion è particolarmente riuscita. Il solo appunto che si possa fare a questa versione, come del resto a quella su CPC, è l'assenza di una opzione a due giocatori. La possibilità di giocare a due simultaneamente era uno dei maggiori "atout" del gioco d'arcade e questa assenza gli fa perdere una parte del suo charme. Invece, le versioni 16 bit, che dovrebbero arrivare prossimamente, offriranno questa possibilità. La realizzazione è di buona qualità, ma si nota che la grafica è inferiore a quella della versione CPC e, soprattutto, meno colorata. Dragon Ninja offre un'azione energica. Irresistibile per gli appassionati di arcade.

Tipo	*Arcade*
Interesse	*15*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆

Versione Spectrum
Questo adattamento è eccellente. La grafica dei combattimenti è elaborata e le scene ben differenziate da un livello all'altro, ma in monocromia. L'animazione è fluida e abbastanza rapida e lo scrolling non perde un colpo. Un'eccellente musica di circostanza, basata su più voci, presenta la versione 128K. Invece, gli effetti sonori nel corso dell'azione sono ridotti e un po' monotoni (K7 Imagine).

Tipo	*Azione*
Interesse	*16*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆
Suono	☆☆☆

Nota
Un soft d'azione avvincente, la cui realizzazione tecnica su cpc è perfetta. Si può apprezzare particolarmente la qualità delle animazioni e dello scrolling (le scene di combattimento sul treno sono eccellenti). Tuttavia, come l'omologo dei bar, il gioco soffre d'una certa mancanza di realismo nei combattimenti.

Eric Caberia

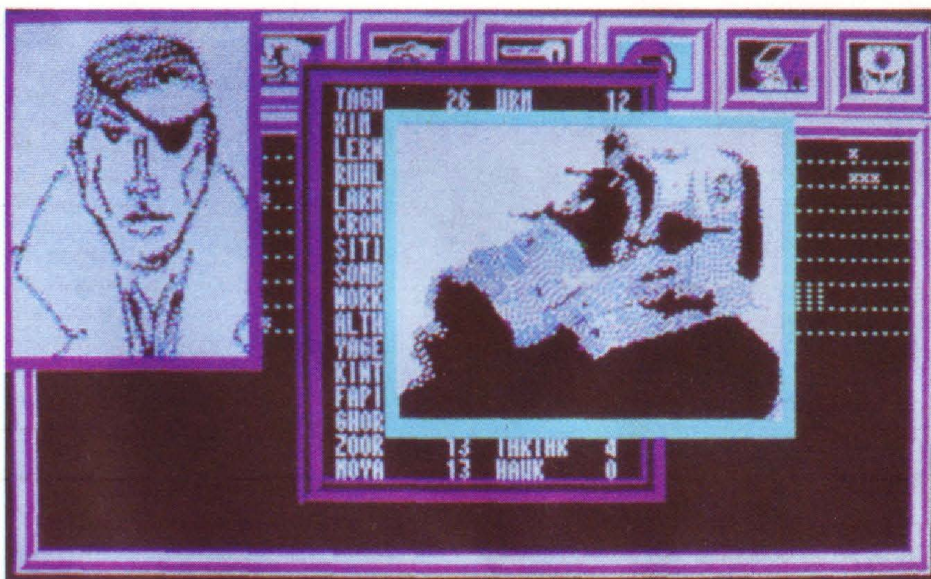
Zone

PC, EGA, CGA

I giochi di ruolo si collocano spesso in un Medioevo mitico. Qui, è un mondo violento di fantascienza post nucleare, che serve da sfondo alla peregrinazione d'una banda di sopravvissuti.

Loriciels
Un'esplosione nucleare ha devastato il pianeta. Una gang si è formata al vostro comando. Sono una decina, armati di asce, pugnali o di Magnum. Alla guida d'un carro d'assalto o di qualche

Check-up del gruppo secondo sei criteri

Harley, quest'orda fa di tutto per sopravvivere: attaccare gli Skinhead o i Killer, farsi delle conoscenze presso le tribù meno violente e soprattutto reperire senza sosta il carburante e gli alimenti necessari alla sopravvivenza del gruppo.Zone non è il primo soft che si rifà al wargame/

Zone non punta sulla sua qualità grafica, ma piuttosto sulla strategia e la continuità del suo gioco.

ruolo/azione. Prima di lui, la serie dei Roadwar ha già appassionato un buon numero di giocatori. La rappresentazione dell'avventura è tuttavia molto attraente. Lo schermo di gioco principale mette in evidenza le 14 icone

La carta, attenzione alla nube radioattiva!

di comando. Il capo-banda deve scegliere per se stesso tre componenti di personalità fra le sei opzioni seguenti: forza, diplomazia, tecnologia, pilotaggio di moto, di carri o psicologia. Il computer vi attribuisce in seguito un territorio, poi qualche compagno dalle conoscenze diverse. Comincia allora una favolosa partita di azione/strategia. Si parte dallo studio della mappa fornita con il soft. Il territorio è suddiviso in quaranta contra da esplorare al più presto. L'icona "personaggi" vi segnala la presenza nel gruppo di quattro moto. I loro possessori devono, senza tardare, partire in ricognizione. Ognuno riceve degli ordini dal capo che annota diligentemente il consumo di benzina dei viaggi, la durata delle assenze dei membri della tribù, eccetera. I primi giorni trascorrono abbastanza veloci. Già la bella Barbara rientra da Dragon. Essa ha localizzato una riserva di alimenti ed uno stock di carburante. L'istante successivo, è Sugar che

Le fasi di combattimento sono a volte mortali

vi segnala la presenza di una targa nella regione di Sata. Duchnok (è uno dei personaggi) parte subito. Egli porterà due giorni più tardi dei pezzi di ricambio per le moto... Oltre a queste esplorazioni e reperimento di materiali, Zone definisce anche delle relazioni complesse fra le bande che popolano il suo universo. Il territorio ospita infatti una dozzina di gang. Certe sono inoffensive e possono anche permettervi di guadagnare dei punti di esperienza. Una volta reperita, la tribù dei Road Kings può formare dei piloti di moto. I Babacools sono, quanto a loro, degli ottimi professori di psicologia... Ma attenzione, delle gang nefaste invadono pure le terre di Zone. I Killers o Skineads sono violenti. Attaccano i vostri convogli o la vostra base e solo la distruzione delle loro "tane" vi permetterà di vincere la partita. Quando la vostra base è attaccata, la scena passa in 3D. Il giocatore manovra allora un laser per distruggere gli aggressori e l'esito del combattimento può essere terribile se i vostri compagni di gruppo incassano troppi colpi... Ma per gli attacchi di convogli, è il computer che gestisce la lotta in funzione della forza e del numero dei combattenti. Qui, il gioco inserisce, per animare il combattimento, una serie di finestre stile fumetto. L'effetto è molto convincente... Il gioco ricava, in fondo, tutto il suo interesse dall'esplorazione del territorio. Il giocatore può annotare sulla carta la presenza di alimenti, carburante, eccetera, e soprattutto l'evoluzione delle truppe nemiche o amiche. La strategia che ne deriva è appassionante, tanto più che essa è realistica riguardo al tempo: chi parte a piedi sarà assente più giorni. A voi di non abbandonare troppo a lungo la vostra base, di equilibrare al meglio i gruppi d'esplorazione, d'approvvigionamento o di combattimento. Poiché lo scopo del gioco è, in fondo, di distruggere le basi nemiche attraverso un combattimento stile adventure/ruolo in mezzo a gallerie 3D! Se Zone non è in alcun caso un gioco d'azione, esso arriva, grazie alla diversità del suo gioco, a rompere la monotonia di certi wargame tradizionali. Un programma appassionerà non solo gli amanti della strategia pura!

Olivier Hautefeuille

Tipo	*rag/ruolo/azione*
Interesse	*16*
Animazione	*-*
Grafica	☆☆☆
Suono	☆☆

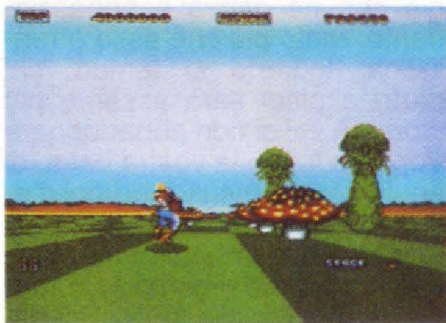
Nota

Gli schermi presentati non vi mostreranno certo la ricchezza di questo gioco, che combina felicemente strategia e azione, con un pizzico di gioco di ruolo. E' molto difficile sopravvivere in questo universo apocalittico, poiché avvenimenti esterni rischiano di contrastare tutti i vostri piani.

Space Harrier

AMIGA

Grande successo sui pilastri arcade, Space Harrier è già stato adattato su Amstrad CPC, C64 e Atari ST, ma senza convincere. C'è voluto che il buon vecchio Amiga rimettesse le cose a posto. Non una voce contro un adattamento così ben riuscito per la grafica e la velocità, e alla fine di ogni partita resta solo la voglia di rimettere una moneta!

Gli effetti 3D sono molto convincenti, con un drago sempre molto bellicoso.

Grafica colorata e gran rapidità d'azione.

Varietà delle scene.

Bella la versione Amiga.

Elite

Space Harrier costituiva, due anni fa, il non plus ultra dei giochi d'arcade. Sono stati tentati anche numerosi adattamenti su micro. Alla distanza, si possono vedere in mezzo alle differenti versioni di questo gioco, molti chiamati ma pochi eletti. Il programma era infatti relativamente mediocre sui micro 8 bit (C64, CPC), può darsi a causa dell'eccessiva ambizione dei programmatori. Neppure la versione ST, che disponeva d'un supporto elettronico più potente (16 bit) riesce più ad avere consensi unanimi in redazione. Alcuni, come me, le rimproverano una certa povertà grafica (essendo troppo ridotta la portata degli sprite) e, in modo più soggettivo, un'assenza di magia (quella che affascinava tanto nel gioco d'arcade), a tal punto che noi eravamo quasi persuasi che certi giochi non potessero essere adattati su micro. La versione Amiga del soft ha portato la più formale smentita alle nostre pessimistiche asserzioni. Space Harrier è in effetti una versione perfettamente riuscita su questa macchina. Il miglioramento più spettacolare concerne la visualizzazione a schermo pieno. Questa modifica dà l'impressione di essere immersi direttamente nell'azione. L'effetto 3D, preminente nel gioco arcade, è (finalmente!) reso con brio su micro. L'ergonomia del gioco ne risulta considerevolmente migliorata e così pure le sensazioni provate. Anche la plancia sulla quale è sistemato il vostro personaggio rende efficacemente l'effetto di profondità, poiché, in funzione della vostra posizione nello spazio, occupa sempre una posizione adeguata. Effetto secondario dello schermo totale, la dimensione degli sprite è considerevolmente aumentata. La tavolozza dei colori ostentata è sensibilmente superiore a quella della versione ST (il cielo ed i differenti sprite sono ricchi di sfumature). Ultimo miglioramento notevole, la velocità del soft; il programma è infatti molto più rapido che nelle versioni precedenti. Ci vorrà tutta l'abilità del giocatore per riuscire a finire i diversi quadri. Contrariamente alla versione ST, il soft non dispone dell'opzione "continuo", che permette di proseguire l'azione, anche dopo la perdita di tutte le vite (il che aumenta considerevolmente la difficoltà). Ci auguriamo semplicemente che i creatori del gioco non pubblichino (come hanno

Tipo	*Azione*
Interesse	*17*
Animazione	☆☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

fatto per ST), Space Harrier II per Amiga: sarebbe infatti sprecare inutilmente un capolavoro di programmazione.

Eric Caberia

Confronto
Amiga/Sega 16 Bit
Space Harrier su Amiga, contrariamente a tutte le attese, dispone d'un concorrente serio: si tratta della versione Sega 16 bit. La grafica (schermo pieno) e le animazioni delle due versioni sono equivalenti. Darei tuttavia la preferenza alla console, per ciò che riguarda gli effetti sonori.

Note
La versione Amiga è una piccola meraviglia, che eguaglia Space Harrier II su Sega 16 bit e non è una referenza da poco. L'azione molto rapida mette a dura prova i vostri riflessi e si rimpiange l'opzione continua. E' veramente un piacere giocare a tutto schermo, dopo Pac Mania, ecco un'altra dimostrazione che questo è possibile su Amiga. La miglior versione d'un grande gioco d'arcade, grazie Elite.
C'è poco da dire su Space Harrier, versione Amiga, se non che questa è la miglior versione in assoluto! Il modo "overscan" (pieno schermo) dà risultati favolosi su Amiga! Speriamo che questo fenomeno si generalizzi.

Dugger

ATARI ST

A forza di spremersi le meningi i programmatori della Linel si sono detti: "Spremere, sempre spremere, ecco l'idea!"

Linel
1989 sarà l'anno del ritorno alle origini? Dopo gli incontri con Pac Man (che si è rifatto un nuovo look in 3D), ecco un fedele rifacimento di Dig-Dug. Questo onorevole antenato figurava infatti ai lati del ghiottone fra i grandi hit di Atari, che trionfavano nelle sale giochi all'inizio degli anni '80. "Ciò non ci ringiovanisce, mio caro signore! - Voi l'avete detto, mia brava signora!". Basta con gli scherzi, lasciamo cadere la nostalgia e torniamo al nostro Dugger. Questo gioco è proprio caratteristico dei programmi di quest'epoca: una serie di quadri articolati attorno ad una semplice idea, nessuna sofisticazione o effetti spettacolari, ma un gioco divertente e combattivo. Voi scavate delle gallerie nel suolo per stanare i mangia-pietra e i draghi che vagano sotto terra. Quando riuscite a bloccarli alla svolta d'un tunnel, voi azionate la pompa che vi serve da arma, essi cominciano a gonfiarsi e finiscono per esplodere. E' semplice, ma bisogna essere molto svelti, prima che essi si mettano a cacciare voi a loro volta. Il loro contatto è mortale e i draghi adorano grigliarvi, tipo barbecue, con un getto di fiamme ben messo. Quando due o tre di questi mostri convergono rapidamente su di voi, non vi resta che fuggire. Nel corso dell'inseguimento, voi potete liberarvi dei vostri inseguitori schiacciandoli sotto un masso, alla maniera di Boulder Dash. E' un esercizio rischioso, ma voi registrate più punti quando ve ne liberate in questo modo. Linel ha realizzato un eccellente adattamento di questo gioco d'arcade, che gode d'un'ottima animazione e di una grafica ancora migliore di quella del programma originale. I programmatori hanno fatto una buona scelta, ricollegandosi allo schema di gioco di Dig Dug, senza cercare di modificarlo in nessun modo. L'azione è molto rapida, il che insaporisce il gioco e tutto è basato sull'abilità ed i riflessi. E poi, il vostro personaggio è rappresentato con le sembianze di Herbie Stone, lo strano ometto delle caverne che animava le scene intermedie in Crack. Una realizzazione ineccepibile per un programma semplice, che non ha altra ambizione che quella di farvi passare dei momenti piacevoli. Un successo.

Alain Huyghues-Lacour

Un superbo remake di Dig Dug

Attenzione ai draghi!

Tipo	*Arcade*
Interesse	*16*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

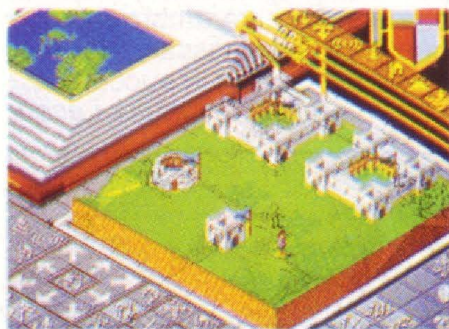
★ HITS ★

Populous

AMIGA

Questo soft è senza discussioni il gioco di strategia più originale e più avvincente dopo Sentinel. Piombate in un combattimento senza pietà, dove gli dei lottano per la supremazia dell'universo. Un must!

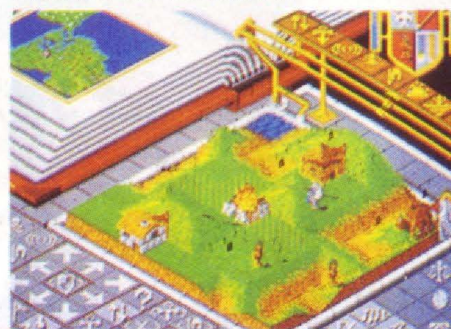
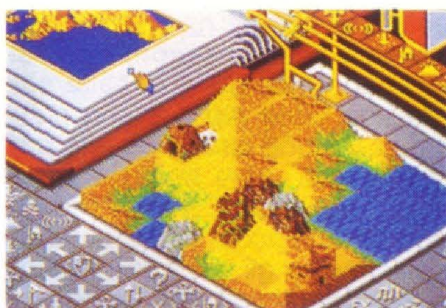
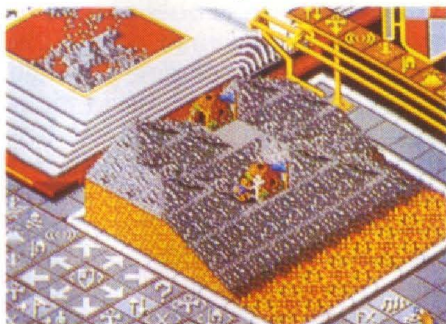
Electronic Arts
Autore Bullfrog.

Immaginate per un istante cosa sarebbe la vostra vita se voi foste Dio, col potere di fare il male e il bene! Immaginate ciò che può provare colui che possiede l'incredibile potere di sagomare i continenti a modo suo, di scatenare cataclismi i cui effetti ricordano certi versetti biblici. Sbalorditivo, no? Adesso siamo ancora più audaci e immaginiamo che voi non siate l'unico dio presente nell'universo e che, naturalmente, voi odiate i vostri "confratelli". E' risaputo, non c'è posto che per un solo essere divino e voi vi preparate a battervi per essere l'Unico! E' tutta la storia di questa lunga lotta che Populous rievoca. Prima di tutto, sappiate che questo gioco si può praticare da soli (contro il computer) o contro un umano (via modem, o collegando, per cavo, due computer). Tutti i mondi presenti nell'universo sono catalogati nel "Libro dei Mondi" (ce ne sono cinquecento nell'anteprima che noi possediamo). Il confronto avviene su un mondo alla volta. La parte centrale dello schermo è riservata all'ingrandimento d'un punto preciso (funzione zoom) del mondo: è qui che si esercitano praticamente tutte le interazioni.

Seguite l'evoluzione dei due continenti sul "Libro dei Mondi".

Il tema del gioco, come vedremo in seguito, si riallaccia ad un'attualità scottante: quella della coesistenza delle religioni! Su ogni mondo, due popolazioni (le blu e le rosse), condotte dai loro capi, dedicano un'adorazione senza limiti ai simboli del loro dio: una testa di morto (popolo rosso) e un Ankh (popolo blu). Nel gioco singolo, voi siete il dio dei blu e il vostro leader, come il vostro simbolo, giocano ruoli fondamentali, come vedremo più avanti. Le regole che reggono Populous sono più dirette, più radicali di quelle del mondo reale. Per vincere, bisogna eliminare la popolazione avversaria, sviluppando al massimo la potenza e l'importanza della propria. La correlazione fra il benessere e la potenza della vostra popolazione ed il vostro degrado di potere è molto stretta. Infatti, il dio che voi siete, assorbe la sua energia, dall'adorazione di cui siete oggetto. Più il vostro popolo è felice e numeroso, più esso vi apporta energia. Il fatto che la vostra riserva di mana si accresca, è determinante per l'esercizio di nuovi poteri. Altrimenti detto, voi non eserciterete un potere se la vostra riserva di mana non lo consentirà. Date uno sguardo alle foto di schermi e vedrete una specie di barometro, situato in alto a destra. Esso vi informa continuamente sul vostro potenziale energetico e sui poteri ai quali avete diritto. Questi poteri hanno diversi effetti: creazione e modellaggio delle terre, scatenamento di terremoti e maremoti, creazione di cavalieri, ecc. L'esercizio di ogni potere costa dell'energia, certe azioni possono essere più costose di altre. Prendiamo l'esempio d'un potere vitale e poco costoso: la creazione ed il modellaggio delle terre. Al fine di assicurare il benessere del vostro popolo (che, in cambio, vi fornisce di mana), bisogna pianificare la terra per favorire la costruzione di abitazioni. Create, spianate, elevate

Costruite delle roccheforti.

Il nemico risveglia un vulcano!

Attacco del cavaliere.

Il deserto e i suoi pericoli.

Scena di rocce e di lava.

La resistenza del vostro popolo dipende dalla rudezza del clima.

la terra, come meglio vi pare, al fine di ottenere delle superfici piatte. La più piccola superficie utilizzabile autorizza la costruzione d'una miserabile capanna (una casella), la più grande fonda una roccaforte (5 X 5 caselle). Una volta al sicuro dagli sguardi indiscreti, i vostri fedeli si moltiplicano. In seguito, dal momento in cui un'abitazione raggiunge la sua completa capacità d'accoglienza, un fedele esce e cerca una superficie piatta per costruire un'abitazione. L'espansione demografica può essere rapida, se voi offrite il maggior spazio possibile e se il vostro avversario non utilizza spesso i suoi poteri distruttivi. In altri termini, tutti i cataclismi provocati presso l'avversario obbligano quest'ultimo a bruciare il suo mana per ricostruire il suo campo. Oltre all'utilizzazione dei loro terribili poteri, gli dei possono esercitare un certo controllo sul loro popolo in due modi. Il primo ha degli effetti su tutta la popolazione che, su puntamento di certe icone, si comporta in una maniera determinante. Così i fedeli possono costruire delle case, entrare in guerra o ancora "fondersi fra di loro", per aumentare la forza individuale media della popolazione. Nella seconda, il giocatore agisce sulla popolazione dal lato del leader e del simbolo. Collocando, per esempio, la Ankh nel bel mezzo del campo avverso e puntando sull'icona "raggiungere la Ankh", il leader si dirige presto verso di lei, seguito a sua volta da tutta la popolazione. Poco dopo, basta puntare sull'icona "battetevi", per scatenare una guerra santa! La creazione di cavalieri obbedisce allo stesso principio: puntamento su "raggiungere la Ankh", il leader vi si dirige, la popolazione lo segue. Raggiunta la Ankh, il leader rimane sul posto intanto che i fedeli "si fondono" con lui, accrescendo la sua forza. Dopo un considerevole guadagno in potenza, potete trasformarlo in cavaliere. Il cavaliere è incontrollabile e si dirige automaticamente verso il campo avversario per uccidere e distruggere (create un passaggio per lui se l'oceano divide i due campi). Una volta trasformato il leader in cavaliere, basta che un fedele tocchi la Ankh per divenire leader a sua volta (icona "raggiungere Ankh"). Potrei dissertare ancora per pagine intere per parlarvi di

Un'eccellente versione su ST.

questo gioco, ma mi manca lo spazio. Sappiate semplicemente che la vittoria si ottiene quando avrete eliminato tutti gli "infedeli", attraverso l'utilizzazione dei cataclismi, il più devastante dei quali è l'armaggedon o tramite una guerra santa. Dopo la conquista di un mondo, passate al seguente che, secondo il vostro punteggio, (principio utilizzato in Sentinel), vi spedisce in un nuovo mondo. Se volete riprendere, a partire dal mondo che avete raggiunto, basta salvaguardare o battere il nome del mondo desiderato. La scena varia da un mondo all'altro e influenza considerevolmente la resistenza fisica dei vostri fedeli: pianure verdi (le più ospitali), deserti, ghiacciai, vulcani (circondati di lava), eccetera. Interamente animato, con uno scenario accattivante ed un'eccellente realizzazione, Populous è un notevole soft. Il sottofondo musicale è ... divino, la convivialità perfetta! Originale, avvincente, Populous è una ventata d'aria fresca nel mondo della microludica. Oso dirlo, è bello e favoloso! E' già uscito su ST e Amiga ed è previsto su PC.

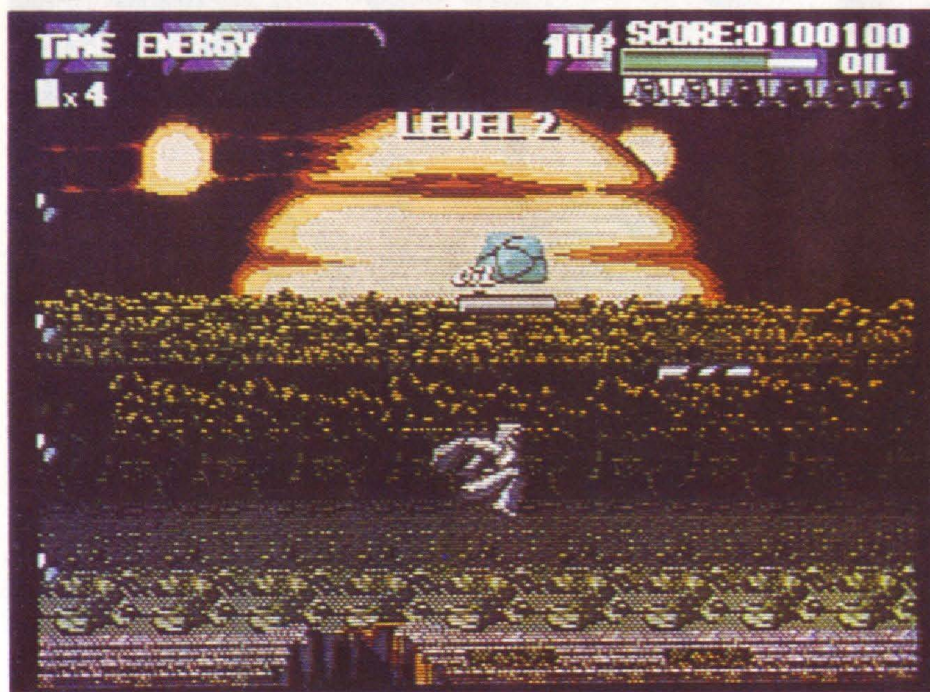
D.B.

Tipo	*Strategia*
Interesse	*18*
Animazione	★★★★★
Grafica	★★★★★
Suono	★★★★★

Bio Challenge

ATARI ST

Originale e faticoso, questo gioco d'azione brilla soprattutto per la bellezza delle sue scene e per l'efficacia della sua animazione. L'eccessiva difficoltà può generare stanchezza.

Delphine Software. Ideazione: Paul Cuisset e Denis Mercier; musica: Jean Baudlot; effetti sonori: Patrick Sigwalt.

Grazie ad una superba animazione, il Klipt può affrontare tutti i pericol.

Una delle prime produzioni di Delphine Software...Bio Challenge è un soft originale e seducente nell'animazione degli sprite. Solo peccato di gioventù, una difficoltà mal dosata! Con l'aiuto del joystick potrete: marciare, saltare e fare la "trottola". Il primi due movimenti sono classici. Il terzo è un metodo di combattimento originale: il personaggio turbina su se stesso in una bella animazione grafica, per polverizzare le creature volanti che l'assillano... Il paesaggio dietro è semplice e forse troppo statico. Per contro, è l'animazione di Klipt che attirerà tutta la vostra attenzione. Per un personaggio molto grande, i movimenti sono dettagliati e sufficientemente lenti, perché se ne apprezzi il realismo. La rappresentazione degli avversari è meno convincente, così come la sonorizzazione. Bio Challenge punta essenzialmente sulla strategia, per superare uno dei sei livelli, il Klipt deve contemporaneamente raccogliere gli amuleti magici e le armi necessarie per sconfiggere il guardiano. Per raccogliere gli indizi, bisogna battere terribili avversari. Per esempio, voi potete uccidere il nemico schiacciandolo sotto piattaforme che si staccano quando ci si salta sopra che sono più o meno resistenti. Alcune cadranno alla prima scossa, altre solo dopo tre salti... Più avanti, il Kript rompe un vaso magico e si procura una polvere che gli permette di lanciare contro i nemici terrestri altri nemici volanti... I crepacci che danno la morte vi obbligano a ricominciare un livello dopo l'inizio. Infine, la precisione dei salti è così importante come la localizzazione delle armi ed i tele-trasportatori che vi portano da un mondo all'altro. Risultato, non esiste in fin dei conti che un solo percorso per vincere ogni quadro... Per il primo livello, il modo "demo" dà la soluzione del problema... Ma dal secondo universo, che rompicapo! Lo scontro coi guardiani è, anche qua, notevole. Bio Challenge appare, per concludere, un soft originale, ma cui manca qualche qualità essenziale. E' soprattutto la mancanza di progressione nelle difficoltà del gioco che mi ha sconcertato. La partita è troppo difficile da condurre, fin dai primi secondi di gioco.
Questa difficoltà, eccessiva a mio parere, obbliga il giocatore a rinnovare senza sosta una lotta che sembra perfino abbastanza monotona. Anche all'inizio del secondo livello si ritrova un paesaggio simile al primo. La strategia degli attacchi è certo molto differente, ma non è il caso di lasciarla a certi "adepti" dell'azione pura?

Olivier Hautefeuille

Tipo	*Strategia*
Interesse	*18*
Animazione	★★★★★
Grafica	★★★★★
Suono	★★★★★

Uccidete larve e robot.

Il guardiano del primo livello.

La "trottola" distrugge il nemico.

Savage

CPC, AMSTRAD

Selvaggio, innamorato, ma muscoloso, voi dovete correre, combattere, affrontare schiere di nemici per liberare la vostra amata.

Il selvaggio affronta dei temibili guardiani.

Firebird

L'eroe di questa avventura ha un bell'essere selvaggio, ciò tuttavia non gli impedisce di innamorarsi d'una bella ragazza, rapita da uno stregone. Il barbaro è prigioniero nel sinistro castello dello stregone e deve innanzi tutto uscire di là. Eccolo che corre nei corridoi dove lo aspettano tutte le qualità possibili di mostri e la battaglia comincia. Egli si apre un passaggio fra i ranghi nemici a colpi di ascia, ma ogni volta che uno di essi lo tocca, il suo livello di energia si abbassa pericolosamente. I mostri blu, i più resistenti, si lasciano sfuggire un'icona quando muoiono. Raccoglietela per ottenere un'arma potente il cui effetto è però limitato. Più lontano, voi dovete superare un lago di fuoco saltando su delle piattaforme. E' un passaggio delicato, che esige molta precisione, ma bisogna far presto, perché i vostri nemici ne approfittano per tormentarvi. Ogni tanto, dovete anche affrontare dei temibili guardiani che tentano di abbattervi a colpi di saetta. L'azione è molto violenta ed i vostri nemici non vi lasciano un istante di respiro. Nel secondo livello, voi attraversate la valle della morte, nella quale vi aspettano nuovi pericoli. La scena è rappresentata in 3D e voi filate a tutta velocità slalomando fra dei totem di pietra che dovete evitare. Per complicare ancora le cose, dei crani e dei fantasmi vi attaccano senza sosta. Se sopravvivete a questa folle attraversata, potrete finalmente liberare la vostra amata! Nel terzo livello, guidate la vostra amica aquila attraverso un labirinto. Essa vola fra due pareti evitando dei pesi che cadono attorno a lei ed i trabocchetti più diabolici. Savage è un eccellente gioco d'azione, rapido e difficile, che metterà a dura prova i vostri nervi. Le azioni molto varie sono tutte ben riuscite. Ma la cosa più importante di questo programma risiede nell'incredibile qualità della realizzazione. E' una delle migliori edizioni che si siano viste su CPC - ci si crederebbe perfino su un 16 bit - e ciò dimostra perfettamente quanto si possa ottenere se ci si impegna ad usare veramente a fondo questa macchina. La grafica è eccellente, i colori magnifici e l'animazione irreprensibile. Inoltre, il secondo ed il terzo livello si possono caricare direttamente ed avete la possibilità di giocarli, reinserendo il codice ottenuto quando avete terminato il livello precedente. Se non possedete questo codice, voi potrete quanto meno giocare, ma avrete una sola vita. Tutte queste qualità fanno di Savage uno dei migliori giochi d'azione su CPC.

A.H.L

I totem della valle della morte.

Il selvaggio fugge dal castello.

L'aquila all'entrata del labirinto.

Tipo	*Azione*
Interesse	*17*
Animazione	★★★★★
Grafica	★★★★★★
Suono	★★★★★

Note

Bravo, finalmente un soft ben programmato su CPC. La grafica è superba, l'animazione rapida e fluida e gli effetti sonori appropriati. L'interesse del gioco non è il massimo ma la sua realizzazione tecnica è veramente notevole per la categoria 8 bit. La grafica è il meglio dalla bassa soluzione utilizzando al massimo la tavolozza dei colori. Un superbo hit!

★ HITS ★

Weird Dreams

Pensare ai popoli della notte dà sempre un senso di angoscia! Bisogna avere nervi saldi e un'immaginazione molto fertile per osare immaginare questa tavolozza così varia di creature che popolano il mondo dell'inconscio. Decisamente, i programmatori di questo soft non si sono posti nessuna domanda! Lo stesso Freud, il grande apostolo dei sogni, non avrebbe potuto fare di meglio. Lungamente atteso, ecco infine Weird Dreams, il gioco più eclatante dell'anno.

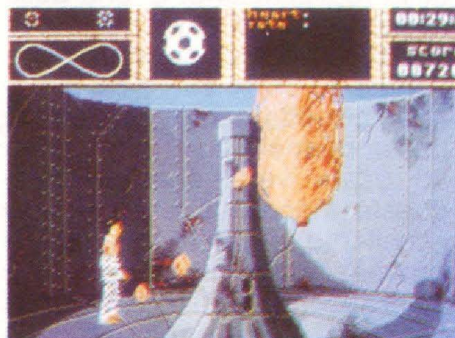
Saltalo o verrai divorato! Stai attento anche alla scelta delle porte da varicare.

Rainbird

Weird Dreams è un gioco realmente "strano"! E' stato presentato al PCW Show recentemente, a Londra, dove non è passato inosservato! Il fatto che la società sia rimasta senza titolare, ha portato, come conseguenza, un congelamento delle sue attività, che hanno ritardo l'uscita di questo soft. Scritto da James Huchby e disegnato da Herman Serrano, vi troverete ad errare attraverso le tribolazioni di un incubo grottesco di uno sfortunato sogno. Da rimarcare è proprio questo suo aspetto di irrealtà. Armato del suo pigiama, questa sera, il nostro eroe, affronta i pericoli e le orrende creature che incontra lungo il cammino, tutto è alluncinato e allucinante: rose inoffensive che diventano terribili piante carnivore pronte a mordere il malcapitato sognatore, palloni da spiaggia che si trasformano in bocche gigantesche, giochi banali che si animano all'improvviso diventando aggressivi, pesci che volano... Gli effetti grafici sono tutti uno più spettacolare dell'altro, perfetti e terrificanti quanto basta. Il colpo da maestro di questo soft è senza dubbio dato dalla risoluzione dei diversi enigmi, che, se correttamente interpretati, permettono al nottambulo gironzolone di svegliarsi in buona salute! Un piccolo difetto, questo quasi must, però ce l'ha! Malgrado il grande interesse e la difficoltà che troverete in alcuni passaggi, questo soft avrebbe potuto ambire a qualcosa di più, ad esempio una maggior lunghezza e difficoltà.

Offrigli del cibo... ma attenzione!! ..se ti avvicini troppo farà di te un sol boccone.

Lanciare la palla alle bambine diventa, in sogno, molto pericoloso...

La macchina dello zucchero filato ti conquisterà.

Note

La versione per C64, presenta le stesse caratteristiche, sia in bene che in male, delle altre versioni; l'orribile "bellezza" degli effetti grafici, è veramente ai vertici della qualità. Nonostante tutti questi pregi, non si possono ignorare del tutto i limiti presenti in alcune fasi del gioco. In Inghilterra ha riscosso entusiasmo, avendo beneficiato di diverse apparizioni in televisive; questa versione dava però spazio alle fasi di riflessione, mentre, al contrario, la versione per micro ha privilegiato il lato arcade. Resta il fatto che, una volta caricato, Weird Dreams, potete entrare nel suo mondo angosciante e irreale e dimenticare all'istante le imperfezioni di questo soft delirante. In arrivo le versioni per Amiga, C64, ST e PC.

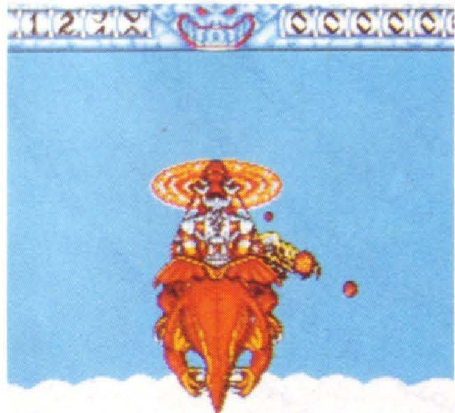
Castle Warrior

Vi invitiamo ad un piccolo viaggio all'inferno in compagnia di Ulrik.

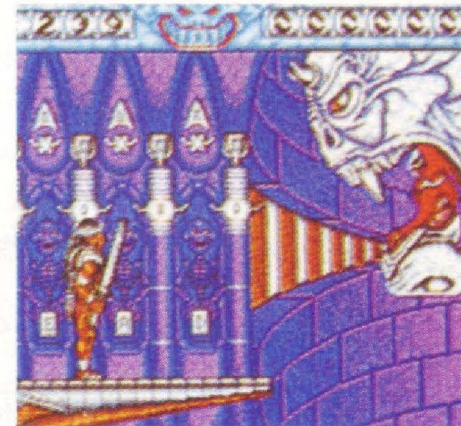
Il superbo cobra con le corna sputa sfere infuocate!

Pierre Faure, il programmatore di Castle Warrior, ha accettato di presentarci un'anteprima molto avanzata di questo futuro hit!
Lo scenario è ancora troppo embrionale per offrirvi il lusso dei dettagli cui siete abituati. Tuttavia, si può dire senza tema d'errore che Ulrik (è il suo nome provvisorio), un guerriero ipermuscoloso, si impegna in un'angosciante corsa il cui risultato è la vita... o la morte.
La sua (vita) non è in pericolo: l'artiglio o il dente che l'ucciderà non esiste ancora (salvo se il giocatore è mediocre). Infatti è per salvare la vita di suo padre che egli si lancia con tanto accanimento in questa avventura. Il suo scopo è trovare un misterioso elisir magico, la cui potenza è tale da ridare la vita ad un morto. Dopo gli indizi che Ulrik ha potuto raggranellare qua e là, le sue possibilità di trovare un tale elisir passano obbligatoriamente per l'esplorazione di un maniero ombroso. La partita comincia con la discesa in un pozzo che porta al primo livello del maniero. In piedi su una piattaforma che gli serve da ascensore, Ulrik deve già difendere caramente la sua pelle. Dei mostri lo tormentano mentre la piattaforma si trasforma, a intervalli regolari, in trappole mortali. Appare di seguito una superba sequenza (lo scrolling è sorprendente!) dove Ulrik procede a passi regolari in un vero e proprio "corridoio della morte". Orribili pipistrelli tentano di sbarrargli la strada e, d'istinto, la tentazione di rasentare i muri per offrire un minimo d'angolo d'attacco al nemico è forte. Fatica sprecata! Braccia dotate di mani fornite di artigli sorgono dai muri e "invitano" Ulrik (voi) a stringerle. Non è che l'inizio, e promette decisamente bene!
Alla fine di questo corridoio vi troverete faccia a faccia con un mostro da incubo superbamente disegnato. Esso è il guardiano di un fiume sotterraneo e della canoa che potrete rubare. In caso di vittoria, vi ritrovate a bordo della canoa a scivolare sulle acque torbide di questo turbolento fiume popolato da squali!
Ma l'avventura è appena all'inizio, più in là uno stregone e un drago vi aspettano, ma non diciamo altro, la sorpresa e l'ignoto fanno parte del gioco. Aggiungiamo per finire che Ulrik può camminare, saltare, abbassarsi e attaccare in tutte le direzioni a una velocità accettabile.
A parte la spada, la lancia e lo scudo costituiscono il suo bagaglio di guerriero. Sette livelli, di cui due intermedi, si devono percorrere per vincere. Il demo, anche se incompleto, ci invoglia già a giocare! Emmanuel Lecoz, il grafico, ha realizzato una eccellente creazione sulle idee di Michael Sportouch: le scene e i disegni sono splendidi! Si può altresì citare Pierre Faure che ha impiegato sei mesi per programmare il gioco. Si attende con impazienza l'uscita di questo soft promettente, prodotto dalla Delphine Software e distribuito dalla Palace per ST e Amiga!

Dany Boolauch e Alex Zenou

Ecco un ottimo effetto 3D

Un passaggio molto difficoltoso

Faccia a faccia con Zandor

Viale Monte Nero, 31
20135 Milano

Tel. (02) 55.18.04.84 ric. aut.
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)

PREZZI IVA INCLUSA PREZZI IVA

APERTO TUTTO AGOSTO APERTO TUTTO AGOSTO APERTO TUT

DIGISERVICE: DIGITALIZZIAMO FOTOCOLOR, DIAPOSITIVE, DISEGNI, ECC. CON APPARECCHIATURE PROFESSIONALI. TELEF.

AMIGA 2000 GARANZIA COMMODORE + MONITOR STEREO 1084S + STAMPANTE COMMODORE MPS 1500 COLOR 3000000!!

FLOPPYDISK 3½ BULK 2000 · NASHUA 3000 · FUJI 3500 · RPS 3600 · KODAK 3500 · SONY 3900 · TDK 4000 · COMMODORE 4500 · FLOPPYDISK 5¼ BULK 800 · NASHUA 2000 · FUJI 2400 · RPS 2500 · KODAK 2500 · 3M 2600 · MOUSEPAD 15000/25000 · MONITORPAD 49000 · AMIGABURST NIBBLER 99000 · SCHERMI FILTRANTI PER MONITOR DA 35000 IN SU · X RAYS PROTECTOR (AL PIOMBO ANTIRAGGIX) 250000 · MOUSE & KEYBOARD PAD 35000 · MOUSE AMIGA + MOUSEPAD 99000 · PORTAFLOPPY PER 5 DISCHI 3½ BLU VERDE BEIGE ROSSO 4000 · PER DISCHI 5¼ 5500 · VIDEON 450000 · FRAMER (DIGITALIZZATORE IN TEMPO REALE) 1800000 · VIDEOGEN (GENLOCK SEMIPROFESSIONALE CON CONTROLLO FADER) 399000 · GENLOCK PROFESSIONALE MAGNI 4500000 · COPRICOMPUTER PER A2000 20000 · PER A500 18000 · PULISCICOMPUTER SPRAY (ECOLOGICO SENZA CFC) 15000 · JOYSTICK IBM + SCHEDA 89000 · SCHEDA VGA 500000 · SCHEDA JANUS XT 999000 · SCHEDA JANUS AT 1799000 · SCHEDA VELOCIZZATRICE 32 BIT 2MB + 68020 + 68881 2700000 · HARDDISK ST506 PER A500 AUTOBOOTING CON F.F.S 890000 · DRIVE INTERNO PER A2000 199000 · DRIVES ESTERNI 230000 · DRIVE SENATOR CON ANTIDRIVE 245000 · MONITOR NEC MULTISYNC II 1590000 · STAMPANTI NEC P6 PLUS 1690000 · SOTTOSTAMPANTI CON PORTACARTA 49000 · CARTA PER FAX DA 10000 IN SU · ETICHETTE 3½ MODULO CONTINUO 30 · SUPPORTO MONITOR 14" 45000 · SUPPORTO A BRACCIO PER MONITOR 199000 · ECC. ECC. RICHIEDETECI IL CATALOGO GENERALE

VENDITA PER CORRISPONDENZA VENDITA P

SOFTWARE PD SOFTWARE PD SOFTWARE

☆ La valutazione dell'interesse viene calcolata da 1 a 20
☆ Il prezzo varia da versione a versione: vengono dati gli estremi

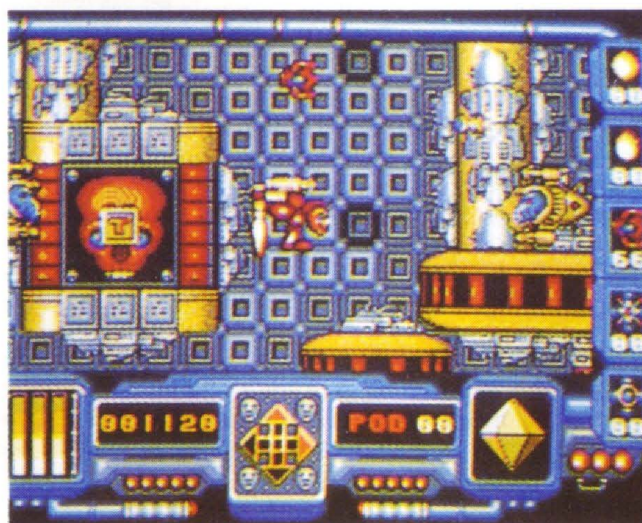
Batman the C. Crusader

ST, Amiga C64, Sp.

GENERE	ADVENTUR/AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	19000-29000

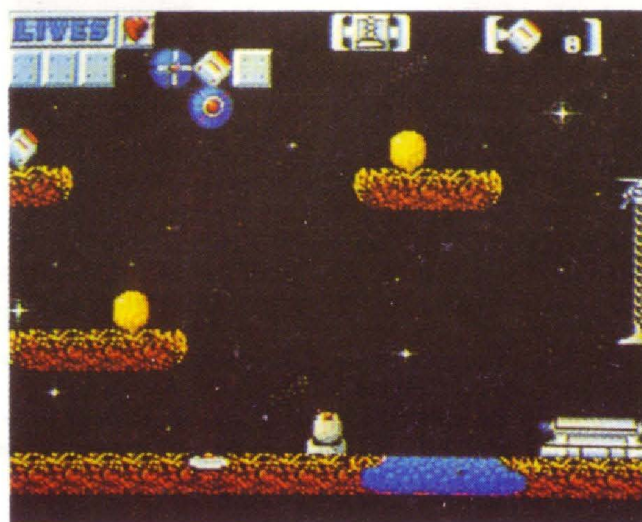
Preso dai fumetti e dai cartoni animati, Batman era già apparso sugli schermi dei microcomputer molto tempo fa. Niente a che vedere tuttavia con la partita di cui stiamo parlando. Questa nuova missione utilizza tutti i trucchi dell'adventure/azione. E' l'equilibrio tra azione e strategia che assicura l'interesse del gioco. Prima gradita sorpresa, il personaggio è grande e i suoi movimenti, benché lenti, sono sempre molto precisi. Secondo pregio, l'utilizzazione del vostro sacco da prestigiatore. Si raccolgono e utilizzano numerosissimi indizi. Rimane infine la grafica molto precisa delle scene e il sonoro molto semplice. A ogni tentativo, l'eroe individua le porte e le chiavi, depone e riprende gli indizi secondo una logica ben definita...
Il tutto è ovviamente accompagnato da combattimenti finalmente molto difficili. Batman mi ha convinto per la ricchezza del gioco e soprattutto per la giusta proporzione tra azione e strategia. Da notare infine che nella confezione sono proposte due partite, cioè due dischetti su ST. Un soft da vedere. (Dischetto Ocean)

Custodian

ST,Amiga

GENERE	SHOOT'EM-UP	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	11	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	25000-29000

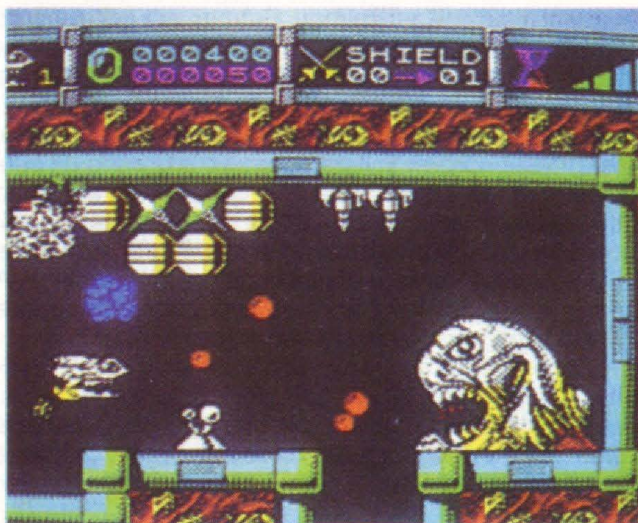
Hewson è uno dei migliori editori inglesi specializzato in shoot'em-up come Uridium, Zynaps o Cybernoid. Una tale fama permette di accostarsi con fiducia ai suoi nuovi programmi e fin dai primi istanti si è impressionati dalla realizzazione di Custodian, che si deve a una nuova equipe di programmatori. Lo scrolling multidirezionale è esente da difetti e la grafica è di qualità. Solo che una buona realizzazione non fa necessariamente un bel gioco ed è purtroppo questo il caso. Custodian è un gioco di massacro, ma il problema è che è il giocatore a farsi massacrare. Per quanto si usino le dita sul pulsante di sparo, ci sono sempre tanti nemici sullo schermo da far girare la testa! Prima ancora di cominciare a orizzontarvi in questo strano labirinto siete già morti. Davvero un peccato che questo programma sia così difficile, diventa frustrante. Speriamo che i prossimi giochi Hewson non siano dello stesso stampo... La versione su Amiga è bella come la predente e altrettanto ingiocabile. Se siete un re del joystick, vi piacerà forse questo programma, altrimenti meglio evitarlo. (Dischetto Hewson)

Cybermind

ST

GENERE	RIFL./AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	12	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	**PREZZO**	-

Cybermind è un gioco di azione/riflessione in cui dovete raccogliere dei dischetti con un elicottero. Il principio ispiratore ricorda perciò quello di Choplifter.
Non è un programma che richieda molta abilità, bastano dei buoni riflessi per avere grandi possibilità di successo, poiché Cybermind, come gioco si riduce a evitare gli spari nemici. Tutto l'interesse del gioco sta nell'utilizzazione dei diversi elementi di ogni quadro per accedere ai dischetti.
Dovrete affrontare comunque una buona quantità di prove, come, ad esempio, quando occorre spostare rocce sparandovi sopra, oppure sollevare massi impiegando un argano, o ancora servirsi nel modo migliore degli schermi che rinviano i vostri spari in un'altra direzione.
Ogni quadro pone problemi nuovi e anche se abbastanza ripetitivo, ci si lascia ben presto prendere dal gioco.
Cybermind è un programma interessante, ma si deve purtroppo rilevare il fatto che la grafica non sia stata più curata. (Dischetto Ubi)

Cybernoid II

Spectrum, CPC 464, C64

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA.	☆☆☆☆☆	PREZZO	15000-18000

Il vostro compito in questa missione è recuperare l'importante carico rubato dai pirati.
A vostra dsiposizione avrete un vascello dotato di diverse armi per affrontare alla pari il nemico. Attenzione, però, che oltre allo sparo classico, non potete utilizzare che un'arma alla volta. Quando riuscirete nel vostro intento e distruggerete dei pirati vi accrgerete che questo arricchirà di molto il vostro equipaggiamento.
Dovrete inoltre superare molte prove tra cui la'abbattimento degli ostacoli che sono numerosi e vari, per cui, prima di tentare di passare, dovrete scegliere l'arma più appropriata alla circostanza.
La grafica di Cybernoid II è raffinata, colorata e varia, ma anche l'animazione è fluida e abbastanza rapida.
Chi dispone di uno Spectrum 128 K si avvantaggerà inoltre di un'entusiasmante musica di presentazione a più voci, che continua durante il gioco e si accoppia a rumori appropriati.
(Cassetta Hewson)

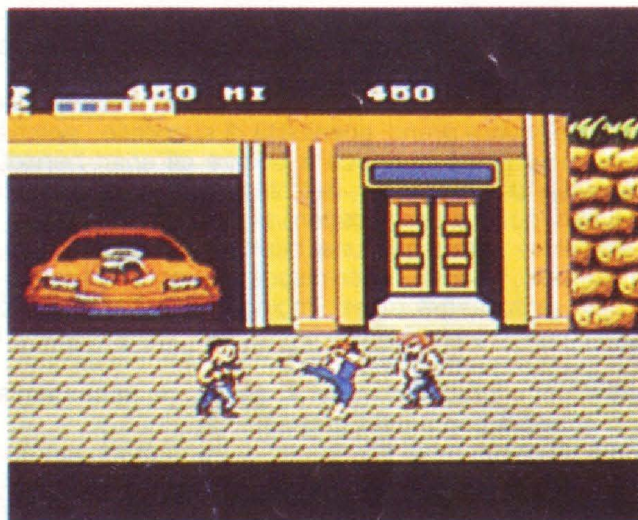
Deflektor

Amiga

GENERE	RIFLESSIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	29000

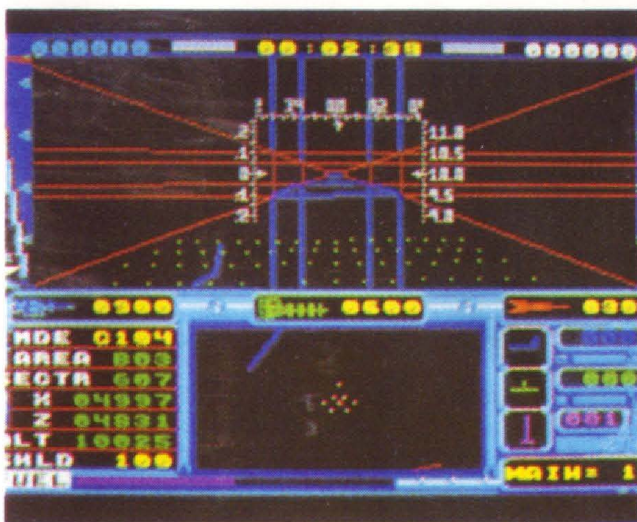
In questo game vi troverete a guidare un raggio laser tra l'emittente e il ricevitore posizionando in modo opportuno degli specchi.
Per raggiungere l'obiettivo si deve tener conto dei diversi elementi che possono fermare il vostro raggio oppure portare a un sovraccarico del generatore che sarebbe fatale per voi.
I vari quadri sono ben costruiti e pongono seri problemi, ve ne accorgerete senza dubbio al primo tentativo.
Per quanto riguarda la grafica che possiamo definire semplice ma non per questo scialba. Infatti, vi accorgerete è molto colorata e si accompagna inoltre a un tema musicale di buona qualità.
In Deflektor la destrezza non gioca alcun ruolo particolare, che vi sarà, invece, di enorme aiuto, è la vostra capacità di calcolo delle traiettorie. Sebbene di non molte pretese questo gioco è decisamente originale e, siamo certi sedurrà gli amanti dei rompicapo.
(Dischetto Gremlin)

Double Dragon

C.Sega, Amiga,C64,Sp.

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	18000-49000

In questo buon adattamento del grande successo arcade, dovete affrontare temibili avversari per salvare la vostra fidanzata. Oltre ai combattimenti soliti, occorre che evitiate di farvi accerchiare dai numerosi nemici e cerchiate di prendere le loro armi per utilizzarle a vostro vantaggio. L'azione è molto avvincente, soprattutto quando si gioca in due contemporaneamente e si ha veramente voglia di scontrarsi per portare a termine la missione. Si dispone di un'opzione continua che si puo' utilizzare in tre riprese, ma gli avversari sono molto più temibili di quelli delle versioni su microcomputer. Grafica e animazione sono soddisfacenti, ma si rileverà che gli sprites lampeggiano fortemente. Un gioco arcade molto avvincente. (Cartuccia Sega) .Nella versione Per C64 la grafica è molto deludente e povera di colore, oltre a non disporre di molti colpi. Anche la colonna sonora è di una povertà desolante ed è assente l'opzione continua. Benché il PC non sia fatto propriamente per i giochi, Double Dragon mantiene in questa versione l'essenziale delle sue attrattive.

Echelon

PC, C64, Amiga

GENERE	SIMULAZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆
INTERESSE	12	**SUONO**	☆☆☆
PRESENTAZ.	☆☆☆☆	**PREZZO**	15000-75000

Questo programma ha l'ambizione di essere un simulatore di volo spaziale che unirebbe il genere arcade all'avventura. Riassumendo si devono proteggere i convoli minerari interplanetari dagli attacchi dei pirati. Per questo la vostra astronave dispone di un vasto armamento che va dai classici laser ai missili a testata autocercante. La zona di pattuglia 106 che vi è destinata vi riserva molti mondi da esplorare. Sfortunatamente questo soft, nonostante tutte le sue qualità, soffre di un difetto irreparabile: Arriva troppo tardi. Soft come Starglider II (o Elite per la parte di avventura spaziale) fanno molto meglio di lui, soprattutto nella qualità dell'interfaccia grafica (grafica 3D a tutto schermo e animazione superba). La grafica vettoriale di Echelon è, bisogna ammetterlo, del tutto sorpassata, e nuoce molto all'ergonomia del soft (è difficile orizzontarsi in certi momenti). Riguardo all'animazione, si consiglia vivamente di farlo funzionare su AT, altrimenti rischiate di avere il tempo di bere un caffè tra due movimenti. Malgrado innegabili pregi , Echelon arriva davvero troppo tardi. (Dischetto Access)

Flyng Shark

Am., CPC 464, C64, ST, Sp.

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	7500-39000

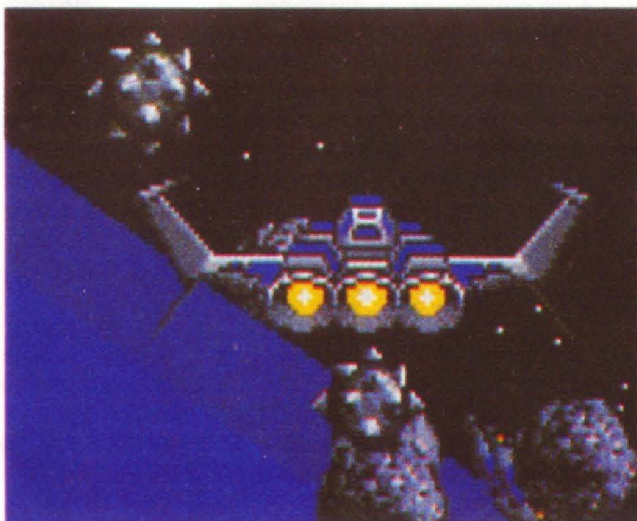
Questo game, già provato nella versione ST, del tipo shoot'em-up ci viene riproposto su Amiga senza aver modificato nemmeno un pixel!

In questa versione del gioco arcade della Taito, vi trovate ai comandi di un aereo monoposto munito di uno stock illimitato di proiettili (cosa che non dispiacerà ad alcuni, ma che forse per altri leva incentivo al gioco) e di alcune bombe da recuperare qua e là.

Vi troverete a respingere le diverse ondate di aerei, di carri armati e di altre macchine belliche ed avrete, in caso di successo, il diritto di fregiarvi fieramente del titolo di asso del joystick. Si ritrovano in questa versione lo stesso scrolling verticale dello scenario e lo spostamento multidirezionale dell-'aereo. Riguardo alla realizzazione, nulla da segnalare; è corretta e nient'altro... è identica alla versione ST, sonoro a parte.

Flying Shark è, per finire, un simpatico shoot'em-up che piacerà agli appassionati del genere. (Dischetto Firebird)

Galactic Conqueror

ST, Amiga

GENERE	SHOOT'EM-UP	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	39000-49000

E' una lotta senza quartiere che vi oppone ai ribelli per il dominio della galassia. Sulla mappa che indica le vostre postazioni e quelle del nemico, voi scegliete il luogo del vostro contrattacco. La nave madre vi deposita e si dà inizio a un combattimento mozzafiato. Questo shoot'em-up, variante spaziale di Afterburner è molto più riuscito dell'ignobile adattamento di questo gioco d'arcade. I combattimenti nello spazio sono strabilianti, la scena si muove attorno a voi e l'effetto 3D è molto convincente. La sola critica che si potrebbe fare è che l'azione è piuttosto ripetitiva, ma ciò è compensato da un interessante gioco di strategia. Un successo.

Si poteva dubitare che questo shoot'em-up, che deve molto alla sua eccellente realizzazione, sopportasse bene il passaggio su 8 bit. Tuttavia anche la versione CPC è riuscita e i combattimenti in 3D risultano sempre molto convincenti.

La scena della nave madre è scomparsa, ma ciò non toglie nulla al piacere del gioco. Uno shoot'em-up che sconvolge, il che non dispiace. (Dischetto Titus)

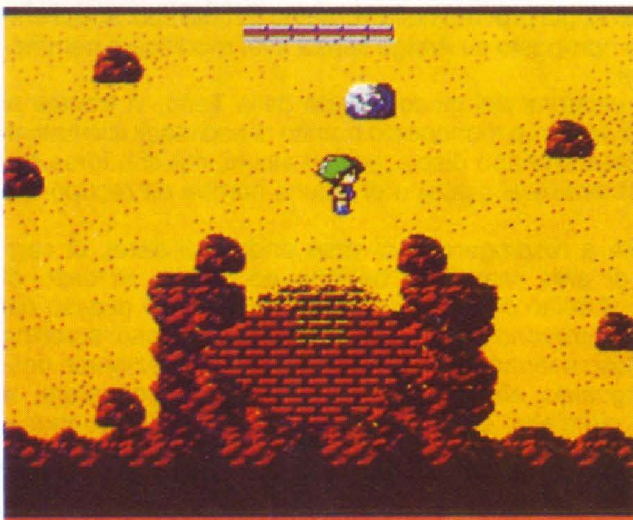
Gauntlet II

Amiga.CPC 464,C64, Sp.

GENERE	ADV/AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	SUONO	☆☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	15000-29000

Di Gauntlet II non possiamo che tessere le lodi sia per quanto riguarda la grafica che per gli effetti sonori veramente ineccepibili. E' superbo e, (non stiamo esagerando ve ne renderete conto fin dal primo impatto), gli appassonati del genere, gioiranno nel partire all'assalto dei labirinti di Gauntlet II!
Questa versione Amiga è quasi in ogni punto confrontabile con la versione per ST.
Come avviene spesso, la differenza, minima, sta nella qualità delle animazioni sonore, soprattutto delle sintesi vocali e nella versione Amiga sono eccellenti sia gli effetti sonori che gli effetti grafici. Anche per quanto riguarda l'animazione, veramente esemplare, non abbiamo di che lamentarci, caso mai sarà dura smettere di giocare!
Quindi, inutile continuare... I più puri amanti del genere sanno che cosa aspettarsi... E se esistono ancora principianti in materia, non esitino a procurarsi questo grande classico di adventure/azione.
(Dischetto US Gold)

Golvellius

Console Sega

GENERE	ARC/ADV	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

La Console Sega, dedicata pricipalmente all'arcade, sembra aprirsi a nuovi generi.
Dopo qualche gioco di ruolo (vedi SOS Aventure), ecco un interessante programma arcade/adventure.
L'azione domina con numerosi combattimenti contro serpenti, pipistrelli e molti altri mostri, ormai un classico nel genere. Ma in questo arcade/adventure si ritrovano pure streghe e fate che vi aiutano nella vostra cerca. Un lungo cammino vi attende, ma fortunatamente disponete di un sistema di codici che vi permette di riprendere il gioco in corso come opzione continua.
Le scene d'azione sono avvincenti oltre che interessanti e si noterà un'alternanza tra scrolling orizzontale e verticale.
Anche se Golvellius non riesce a raggiungere la ricchezza dei suoi equivalenti su Nintendo, scoprirete che questo gioco è molto interessante per la vostra Console Sega e offre lunghe ore di divertimento. Speriamo che simili cartucce divengano più comuni su Sega.
(Cartuccia Sega)

Guerilla War

CPC 464, C64,Spectrum

GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	3	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	12000-18000

Guerilla War è un gioco arcade del genere di Commando, che non ha avuto grande successo. Dovrebbe essere lo stesso con le versioni su microcomputer, particolarmente penose. Ci si può in effetti preoccupare parecchio per lo stato di salute dei programmatori che hanno fatto questo. I poveretti devono essere stati colpiti dal morbo di Parkinson, poiché lo scrolling è tremolante, i colori sbavano e la grafica dà una tale sensazione di disordine che un generale non vi riconoscerebbe i suoi ragazzi. Un fiasco totale, a meno che non si tratti di un'esperienza artistica d'avanguardia. Lo si deve evitare a ogni costo, ma se l'avete già comprato non ne dovete essere contenti
Il disegno dei soldati è confuso e la loro animazione irregolare. I colori sono scelti male. Per rimediare, una buona musica presenta il gioco ed alcuni effetti sonori evoluti accompagnano l'azione. Anche la versione per C64 non ha niente di meglio da offrire , solo il tema della musica è gradevole, ma forse è meglio comprare un disco. Era possibile fare ben di meglio, peccato!
(Dischetto Imagine)

Hyperdome

ST

GENERE	SHOOT'EM-UP	**ANIMAZIONE**	☆☆☆
INTERESSE	10	**SUONO**	☆☆
GRAFICA	☆☆	**PREZZO**	-

Decisamente gli shoot'em-up si susseguono uno dopo l'altro vertiginosamente, ma non si assomigliano.
Dopo lo splendido R-Type, ecco Hyperdome. Certo questo shoot'em-up appartiene alla nuova generazione e vi da in dotazione le sue armi multiple e megagalattiche.
Che invece non soddisfa proprio è la realizzazione, soprattutto per la parte grafica, è raffazzonata.
Gli scenari sono proprio brutti, ed è difficile all'inizio distinguere le torrette di tiro dai muri, per quanti sforzi si facciano non ci si trova niente di bello!
Lo stesso dicasi per i mostri, dotati una grafica desolante (non c'è che dire, un quadro un po' deprimente) senza precedenti.
Solamente il vascello ed i mostri di fine quadro sono più elaborati anche se da soli non fanno dimenticare tutto il resto.
Se l'animazione è corretta, lo stesso non si può dire degli effetti sonori ridotti e perciò l'azione non è accompagnata da nessuna musica.
(Dischetto Exocet)

International Karate +

Amiga

GENERE	KARATE+	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	18	**SUONO**	☆☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

La System 3 ha dimostrato da parecchio tempo la sua supremazia nel campo dei giochi di combattimento e con IK + dobbiamo dire, ha superato se stessa; è un capolavoro del genere!
Come nei precedenti game del di questo tipo anche in International Karate+ si può giocare da soli o in due, ma ci sono sempre, sia che siate soli o con un amlico, tre combattenti sullo schermo.
Si cercherà invano il minimo difetto in questo programma che è irreprensibile sia dal punto di vista della grafica e dell' animazione che da quello della varietà e della precisione dei colpi, veramente un soft di tutto riguardo.
Il fatto di avere a disposizione numerose opzioni, dalla più utile (regolazione della velocità di combattimento), fino alla più futile, che permette di far cascare i pantaloni a uno dei vostri avversari, non è certo un difetto. Inoltre si apprezzerà la notevole qualità della colonna sonora su Amiga. Il miglior programma di karate. (Dischetto System 3)
Alain Huyghues-Lacour

I Ludicrus

ST, Amiga

GENERE	COMBATTIMENTO	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	14	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆	**PREZZO**	29000

Fin dal quadro di presentazione il tono è dato da una prima gag. Vi è stato affidato il ruolo di un legionario romano che si ritrova nell'arena dopo una sbornia notturna.
Sono proprio buffi questi giochi del circo, come direbbe Asterix, ma che sicuramente direte anche voi. Sin dalle prime immagini si è sedotti dalla grafica veramente notevole e degna dei migliori fumetti comici.
Per contro, (c'è quasi sempre un rovescio della medaglia), i combattimenti non sono così convincenti: i movimenti sono piuttosto confusi ed è troppo difficile mandare a segno colpi precisi. Dovete affrontare dei gladiatori, un leone e una bellezza che risponde al promettente nome, che già da solo è tutto un programma, di "Buona Daga".
Con questo gioco ci si diverte molto, ma non si può non dispiacersi che i combattimenti non siano più curati. I Ludicrus sarebbe potuto diventare un hit, ma non è che un gioco divertente.
(Dischetto Actual Screenshots)

Iss

C64, Amiga

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	13	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	18000-49000

In questo originale programma dovete guidare una sfera attraverso superfici composte di piastrelle aventi proprietà diverse. Certe si disgregano sotto i vostri piedi, altre modificano la vostra velocità o la vostra massa.
Non è facile spostarsi in questo labirinto evitando le trappole e gli aggressori che tentano di distruggervi. I giochi basati su questo principio sono sempre più numerosi: Titan della Titus, Elemental della Lankhor, eccetera.
Voi disponete di una riserva di munizioni per difendervi, ma la sfera è difficile da controllare ed è arduo districarsi nei passaggi delicati. Questo programma, a mezza strada tra Marble Madness e uno shoot'em-up, è complesso e ci vuole un serio allenamento prima di ottenere dei risultati.
Un gioco interessante, che può non piacere ad alcuni per la sua difficoltà. Iss è un soft anche per CPC, ST, Amiga mantenendo in sostanza le prerogative messe in mostra nella versione per C64.
(Dischetto Electric Dreams)

King Quest IV

ST, Apple II GS, II, PC

GENERE	ADV/ANIMATA	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	18	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	69000-89000

Si finirà per credere che la serie di King Quest è come il buon vino, più invecchia e più migliora. In effetti, come nei precedenti episodi, il programma ci tuffa in un mondo fatato popolato di streghe e di creature mitiche. La vostra cerca si effettua (una volta sola non è abitudine) sotto le spoglie di un'affascinante principessa (la figlia di Graham, l'eroe dei due primi episodi). Voi dovete percorrere contrade inospitali per trovare un frutto speciale che è il solo a poter salvare vostro padre dalla strana malattia che lo ha colpito. Tra le molteplici creature che voi incontrate sul vostro cammino alcune sono benefiche (Genesta, la fata), altre decisamente antipatiche (la strega Lolotte, l'orco). Il quarto episodio di questa serie porta numerose innovazioni, la più spettacolare delle quali è senza alcun dubbio la finezza della grafica con il cambiamento della scala in alcune scene (in una gli sprites sono più grossi). Il gioco si svolge in tempo reale (alternanza di notte e giorno). Da notare che il programma occupa circa 3 Mb e che è scritto su quattro dischetti a faccia doppia. (Dischetti Sierra on Line)

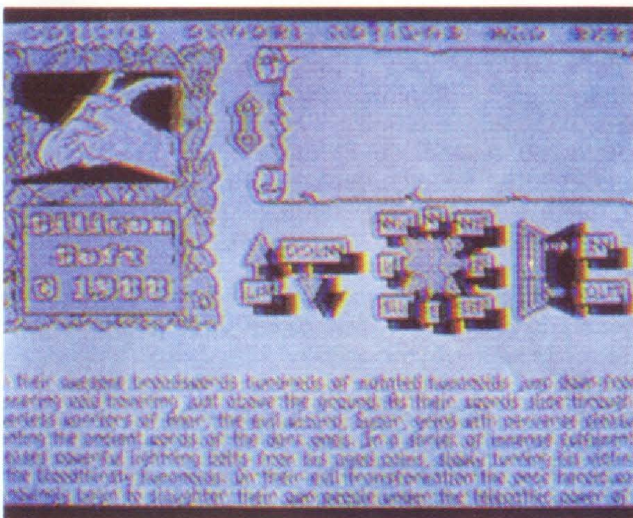
Led Storm

ST,CPC, C64, Amiga

GENERE	ARCADE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	15000-25000

Questa versione di un gioco arcade della Capcom vi fa partecipare ad una spietata corsa d'auto che si svolge nel futuro. Il vostro veicolo può balzare in aria per recuperare diversi equipaggiamenti, ma per superare dei precipizi occorre passare su un trampolino per prendere lo slancio necessario. Altri veicoli tentano di bloccarvi e bisogna evitarli o distruggerli saltandovi sopra. Vi sarà difficile completare i nove percorsi, zeppi di trappole, sui quali circolano temibili camion. L'azione è frenetica, tutto si muove molto in fretta e non si sa più dove sbattere la testa. Ma di rallentare non se ne parla nemmeno, poiché il livello di energia si abbassa rapidamente e, se cade a zero, è la fine. Un buon programma d'azione del genere di Spy Hunter e di Bumpn'Jump. La versione per C64, pur non avendo gli stessi percorsi delle versioni a 16 bit, non delude. Il gioco è ugualmente eccitante, se non di più, il che è il colmo, no? Tutto si muove molto in fretta, lo scrolling verticale è eccellente e la colonna sonora particolarmente riuscita.
(Dischetto Capcom)

Legend Of The Sword

PC, Amiga, ST

GENERE	ADVENTURE	ANIMAZIONE	☆☆
INTERESSE	13	SUONO	-
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	45000-49000

Questo gioco d'avventura fa abbondantemente appello al bestiario dell'heroic fantasy. Il mondo in cui vi proietta questo soft è in effetti popolato da creature mitiche. Suzar, un mago tanto crudele quanto potente, ha trasformato valorosi guerrieri in creature deformi e brutali. Decide di farne un esercito che gli consentirà di dominare il mondo. Il re di una contrada minacciata da Suzar chiede aiuto a un gruppo di mercenari, di cui voi siete il capo, per combattere il malefico mago. Sbarcate, voi e la vostra truppa, in Anar, il paese di Suzar, per trovarvi la spada e lo scudo magici, che soli vi permetteranno di mandare Suzar all'inferno. Come nelle precedenti versioni le interazioni con il gioco mancano di scioltezza. Rischiate così di passare lunghi istanti per trovare il metodo che sarà seguito da successo in certe sitazioni. Su PC il gioco esiste in versione monocromatica (compatibile CGA) o a colori (compatibile EGA). La versione di cui disponiamo per queste prove è monocromatica: poco divertente. Tuttavia il sistema di vignette grafiche con scrolling interno dei paesaggi è seducente. (Dischetto British Telecom)

Motor Massacre

Amiga, ST

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	29000

Questo programma vi conduce in un mondo devastato da un'abominevole guerra biologica. In questo universo desolato dove ognuno lotta per la sopravvivenza, non vi resta che girare per le vie della città a bordo di una vettura armata di un cannone e affrontare altri veicoli. Quando trovate l'ingresso di un edificio, lasciate il vostro mezzo per esplorare il luogo a vostro rischio e pericolo. Dovrete combattere dei mutanti, ma troverete cibo che potrete in seguito barattare con benzina, armi o altri equipaggiamenti. E se riuscite a sopravvivere, potrete affrontare i mutanti più temibili nell'arena. L'orrore si succede all'orrore! L'alternanza tra le scene di combattimento sul veicolo e quelle di esplorazione degli edifici mantiene ben vivo l'interesse del gioco e i fan di Mad Max saranno sensibili all'ambiente di questo mondo del dopobomba, al fascino discreto dell'apocalisse.
Ancora una volta Atari ST e Amiga fanno un gioco identico. Questa versione è molto simile alla precedente sotto tutti gli aspetti. Grafica, animazione e sonoro sono perfetti.
(Dischetto Gremlin)

Pete Rose Pen. Fever

PC(EGA, CGA)

GENERE	BASEBALL 3D	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	49000

In Italia non è certo lo sport nazionale, anche se in questi ultimi anni è diventato uno sport noto alla maggior parte delle persone. Il baseball è invece uno degli sport favoriti dal PC.
Di fronte a superbi Championship Baseball o Harball, questo soft è innovativo nella presentazione grafica.
Tutte le azioni sono in effetti mostrate in una successione di piani differenti, in un effetto 3D davvero molto realistico che fa da sfondo alle azioni in campo, dando al giocatore la sensazione di vivere la partita in prima persona.
L'effetto di profondità del terreno e l'animazione dei giocatori sono resi al massimo, dando a questo soft un punto in più a suo favore. Per contro è più difficile colpire e lanciare la palla rispetto per esempio a Harball.
Pete Rose Pennant Fever dovrebbe in larga misura contribuire allo sviluppo del baseball su microcomputer, uno sport ancora poco conosciuto, ma in via di sviluppo anche presso i nostri ragazzi.
(Dischetto Gamestar)

Phantom Fighter

Amiga, PC

GENERE	SHOOT'EM-UP	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	13	POTENZIAL.	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	45000-55000

Phantom Fighter è uno shoot'em-up piuttosto classico in cui voi affrontate delle navi nemiche in un tema abbastanza trito e ritrito. Durante il game potete procurarvi armi supplementari oltre a quelle in dotazione all'inizio del gioco
L'equipaggiamento disponibile è indicato da una lettera e cambia ogni volta che voi gli sparate sopra.
La sola originalità di questo programma, rispetto ad altri del suo genere sta nell'alternanza tra scene a scrolling verticale e quelle a scrolling orizzontale.
E' un gioco difficile poiché i vascelli nemici sono decisamente rapidi e sganciano bombe che hanno purtroppo la tendenza a confondersi con lo scenario rendendovi il compito di individuarle arduo.
Infatti è un po' diifficile difendersi da ciò che non si vede o si intravvede a malapena. Forse è una critica un po' severa per questo programma, che in definitiva se non è meglio non è neanche peggio di altri in circolazione.
(Dischetto Martech)

Rampage

Console Sega, ST, C64

GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	18000-39000

Rampage fa parte del genere piuttosto vasto degli arcade anzi direi in questo caso di una buona versione di un gioco arcade!
Questo soft vi da la possibilità di scegliere sia che giochiate da soli oppure in coppia il mostro in cui desiderate incarnarvi per iniziare l'avventura. E così il massacro ha inizio.
Lo scopo che vi proponete è semplice: bisogna distruggere tutto al vostro passaggio, senza che niente resti in piedi.
Vi arrampicate addirittura lungo gli edifici per demolirli a pugni, però attenzione, dovrete vedervela con gli elicotteri che vi danno la caccia e non hanno intenzione di farvi continuare impunenmente.
Esistono altre versione di questo gioco, a vantaggio di questa per Console Sega è la migliore qualità sia per la grafica, che per l'animazione, che per il controllo dei personaggi decisamente più manovrabili.
Per contro troviamo che l'azione è un po' ripetitiva, ma Rampage piacerà particolarmente ai più giovani, soprattutto se giocano in due. (Cartuccia Sega)

Robocop

CPC, MSX, Sp.., C64, Amiga

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	18000-21000

Ispirato all'omonimo film di successo, questo programma si propone di farvi vivere le movimentate avventure dell'agente Murphy, un poliziotto vittima di un agguato, i cui resti mutilati sono stati ricomposti in un corpo di titanio. Murphy è ormai un vero strumento di guerra urbana la cui unica motivazione è il desiderio di vendetta.
Equipaggiati di un sistema d'armi che si evolve, dovete affrontare orde di malfattori. Questo gioco d'azione in fondo classico (sono soprattutto i vostri riflessi a essere stimolati), piacerà per la qualità della realizzazione tecnica. La grafica usa in effetti con efficacia la bassa risoluzione, i colori sono vivaci e gradevolmente distribuiti, dando all'insieme una certa raffinatezza grafica. Anche l'animazione è di buona qualità: si noteranno in particolare lo scrolling orizzontale e la scioltezza degli spostamenti dei vari protagonisti. Per quanto riguarda la colonna sonora, dà dei buoni risultati, considerando le possibilità del CPC.
(Dischetto Ocean)

Rocket Ranger

C64, Amiga, PC

GENERE	AZIONE/STRAT.	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	16	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	39000-59000

Dopo la versione Amiga, Rocket Ranger si era riproposto di riuscire a sedurre i possessori di C 64 e, la promessa, è stata mantenuta!
Dopo una superba sequenza di presentazione, che non riproduce certo tutte le animazioni e le sintesi vocali dell'Amiga (limiti non di programmazione ma di mezzo), resta tuttavia molto gradevole e interessante mentre vi lanciate contro le scatenate orde naziste che invadono il vostro territorio.
Rocket Ranger offre al giocatore un susseguirsi di missioni strategiche e di azione, tutte molto originali e soprattutto fornite di un contesto grafico e sonoro sempre molto convincente.
La gestione del dischetto non rallenta mai la partita e le istruzioni sono di chiara comprensione. Ben inteso, le fasi di gioco della versione per Amiga sono presenti anche in questa adattazione per C64.
Riassumendo, un ottimo programma per gli amanti della strategia e dell'azione.
(Dischetto Cinemaware/Ubi Soft)

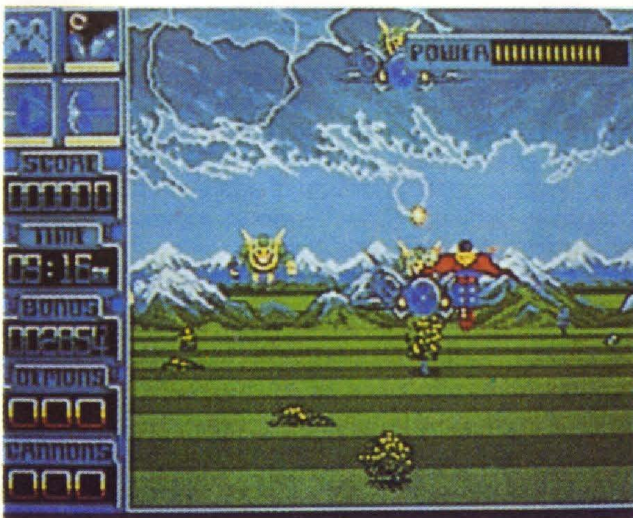
Super Hang-On

Am, C64, ST, CPC, Spec.

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	18	SUONO	☆☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	18000-49000

La miglior corsa motociclistica su microcomputer arriva anche per Amiga.
Tanto per dirlo tutto d'un fiato, è un adattamento ben riuscito. E' possibile rendersene conto fin dalla fase di caricamento dove il programma dà già un'idea della sua qualità, con una presentazione audiovisiva veramente spettacolare.
Nella versione per Amiga vengono sfruttate bene le possibilità grafiche della stessa, ma il gioco in sè non apporta miglioramenti notevoli in confronto alla versione ST. Si può tuttavia notare l'utilizzazione di colori più naturali nella grafica e soprattutto di un sottofondo sonoro molto superiore alla versione ST, che denuncia in questo particolare campo un po' di carenza. Benché il soft sia realmente appassionante (quasi ipnotico) ha lo stesso piccolo difetto che esisteva già su ST: certe traiettorie di moto avversarie sono poco realistiche. Tuttavia non abbiate timore: questo programma è quanto di meglio si fa nel suo genere.
(Dischetto Electric Dreams)

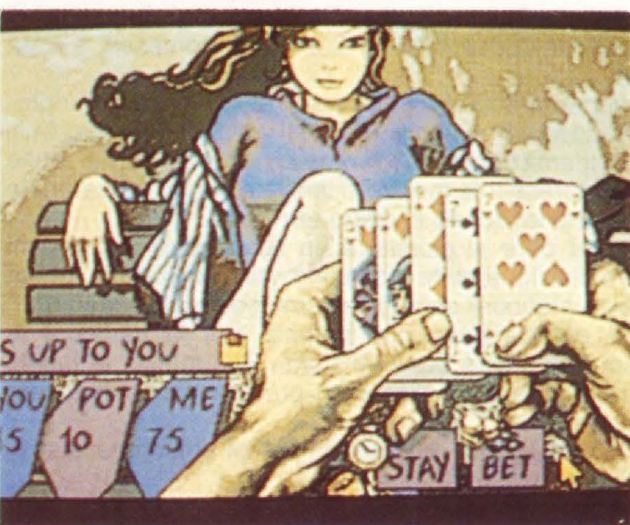
Superman

Amiga, ST, CPC, C64

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	10	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	18000-49000

Il demo di questo programma, intravisto al PC Show, è allettante. Ma, ahimè, Superman si rivela piuttosto deludente. Nonostante il nome altisonante, Sperman su micro, non ha rispettato le attese, o almeno, non del tutto.
Non si può rimproverare nulla alla realizzazione che presenta una buona grafica, un'animazione e una colonna sonora soddisfacenti di qualità non indifferente. Tuttavia la salsa non riesce poiché il gioco è talvolta difficile e poco eccitante (che sia in virtù di tanto nome?).
Tra i tanti handicap di questo soft il più limitativo è il modo di cambiare arma: essendo effettuato con la tastiera è infatti decisamente scomodo quando si è in piena azione e, le istruzioni, a onor del vero non sono proprio il massimo della chiarezza. Peccato, l'antenato dei super-eroi avrebbe meritato di meglio. Anche su altre versioni la storia non cambia nè in bene nè in male. Un'azione che si ispira a Space Harrier, ma che è ben lungi dal suscitare lo stesso interesse.
(Dischetto Tynesoft)

QUICK

Teenage Queen

ST

GENERE	STRIP-POKER	ANIMAZIONE	-
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆	PREZZO	-

E' difficile entusiasmarsi per uno strip-poker quando se ne sono già visti molti altri fino a farne indigestione.
Tuttavia questo è quello che di gran lunga è stato fatto di meglio in tale genere. I disegni sono superbi, senza paragone con le precedenti versioni e sono molto più suggestivi delle digitalizzazioni.
Molto seducente, questo Teenage Queen, e poiché i disegni sono numerosi bisogna ben impegnarsi per scoprire tutto, tanto più che la ragazzina bluffa bene e il più delle volte riesce a trarvi in inganno.
Se siete tentati da uno strip-poker, non dovete avere molti dubbi, scegliete questo programma e non altri. Non si discosta di molto dalla versione ST quella di Amiga, che offre delle buone attrattive a cominciare dall'eccellente digitalizzazione di voci e risate che accompagnano la partita, anche se si sarebbe preferita più varietà. Le grafiche non digitalizzate sono numerose e variate.
(Due dischetti Ere)

Tiger Road

C64, CPC, ST, Spec. Amiga

GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	15000-29000

Dopo Bionic Commando, questa nuova versione di un gioco arcade della Capcom ci offre azione pura e dura, dall'aroma di soia. Avete il ruolo di Lee Wong, un temibile guerriero orientale e affrontate numerosi avversari che vi attaccano da ogni parte. Bisogna assolutamente evitare di lasciarsi accerchiare, ma si può sempre saltare per sfuggire loro quando la pressione diventa troppo forte. Quest'ultima nota non riguarda tuttavia solo questo gioco... In linea generale, la mobilità è la chiave del successo. Nel corso del vostro cammino potete procurarvi diverse armi, come una lancia, una sciabola o una mazza, ma non correte troppi rischi, poiché hanno tutte lo stesso effetto. Tiger Road è un gioco d'azione molto avvincente che non vi lascia un attimo di tregua. La versione su CPC è piuttosto diversa, benché ci si ritrovi lo stesso principio di gioco. Certe sale sono del tutto differenti nelle due versioni e gli avversari non sono sempre gli stessi. A livello di realizzazione si noterà che gli sprites sono più grandi che su C64 e i colori meglio utilizzati. (Dischetto Capcom)

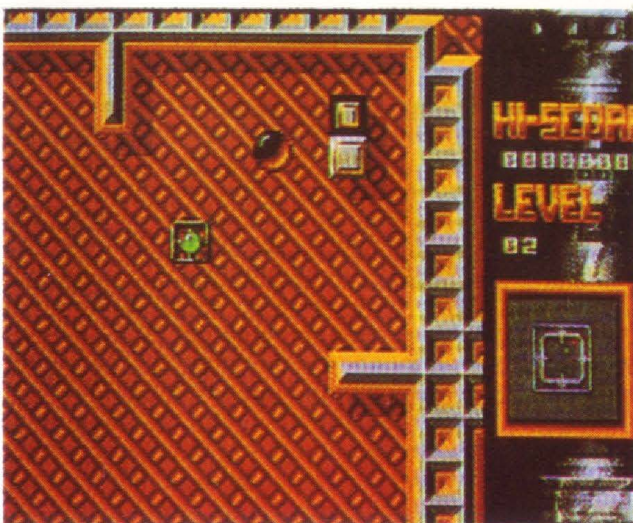
Tomcat

C16, C64

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	7500-29000

In questo game facciamo un balzo nel futuro!
In piena prima metà del XXI secolo, dovete neutralizzare, ai comandi di un F 14, un complesso militare automatico il cui computer di controllo è andato in tilt creando allarme, non del tutto ingiustificato, nella zona. Vi è stata affidata questa missione, non mancate di portarla a termine!
Voi sorvolate l'installazione, godendo di una vista dall'alto. Se arrivate a toccare certi punti del territorio sorvolato, potete aumentare la vostra potenza distruttiva.
La grafica del soft è gradevole e fornisce all'ambiente un notevole realismo (varietà di dettagli e grande numero di sistemi di difesa). Lo scrolling verticale del gioco è eccellente e lo spostamento dei vari oggetti è molto fluido. La colonna sonora è, pure lei, molto soddisfacente.
Con questo programma si è dimostrato che vale più un piccolo Tomcat entusiasmante di un grande (in senso pubblicitario) Afterburner.
(Cassetta Players)

Titan

ST, C64, Amiga, CPC

GENERE	ROMPIMATTONI	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	18000-49000

Questo originale programma è una variante di rompi-mattoni che rinnova il genere. Racchetta e palla si muovono in uno spazio che copre diversi schermi e che sfila in uno scrolling multidirezionale molto rapido. I primi quadri non sono affatto eccitanti: se ne viene a capo senza sforzo. E' sufficiente lasciar fare alla palla. Al contrario, nei livelli superiori, la strategia gioca un ruolo importante, cosa che ravviva l'interesse del gioco. E' un programma diverso dagli altri, che deluderà gli amanti dell'azione, poiché l'abilità non conta nulla ed è piuttosto difficile controllare la racchetta con precisione. Ma i giocatori più calmi si lasceranno prendere dal gioco. Le partite sono lunghe e, quando ci si ferma, si hanno gli occhi che ruotano nelle orbite in uno scrolling multidirezionale! La versione su Amiga è nettamente superiore a quella su St. Per cominciare l'immagine è a pieno schermo, le scene sono più graziose e la colonna sonora offre, oltre agli effetti, un buon tema musicale. Un gioco interessante, ma meglio accertarsi di avere in casa dell'aspirina prima di cominciare una partita. (Dischetto Titus)

The G. Winter Edition

Am, ST, Ap. II, C64,, MLX, Sp

GENERE	MULTIPROVA	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	15000-79000

Fino a qualche tempo fa l'uscita di un nuovo Games della Epyx era un avvenimento, ma oggi il genere comincia a perdere colpi, diciamo che in questo genere esiste ormai un'inflazione tale da rendere problematico il successo.
Tuttavia per quello che riguarda questo soft particolare della Epyx il livello di qualità che rende questa una serie di successo è sempre presente come d'abitudine: sono proposte sette nuove prove, ma un buon numero di queste sono di fatto varianti di quelle di Winter Games.
Vi troverete ad affrontare prove molto impegnative come lo sci di fondo, la discesa e il pattinaggio artistico che sono molto piacevoli, ma per contro troverete la prova di slitta abbastanza deludente.
Winter Edition è un eccellente gioco a prove multiple che soddisferà gli appassionati del genere, ma sarebbe forse preferibile che l'Epyx usasse i suoi talenti in direzioni più originali.
(Due dischetti Epyx)

Time Bandit

PC (EGA o CGA), Am, ST

GENERE	ADV/AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	35000-49000

Questo soft già noto ai possessori di ST o Amiga era molto atteso nella versione per PC. L'adattamento PC di Time Bandit ha tardato a lungo.
Il risultato tanto atteso non è però meno efficace. La grafica di questa partita di adventure/azione è varia, benché un po' confusa, anche su EGA, il che dimostra che lo standard non è sempre rispettato a dovere.
Troverete che l'animazione è invece molto vivace, sia che si giochi su XT o AT. Il punto di forza di questa missione rimane tuttavia la strategia variata delle prove multiple decisamente stimolanti.
Il giocatore percorre senza sosta quadri diversi e molto vari tra loro, dallo stile di Gauntlet a quello di Pacman, raccoglie chiavi, armi e bonus per constatare infine l'immensità dello scenario che lo circonda.
Un buon gioco d'azione, molto vivace su PC, che resta di fatto degno dei suoi fratelli maggiori su ST e Amiga.
(Dischetto Microdeal)

Ultima V

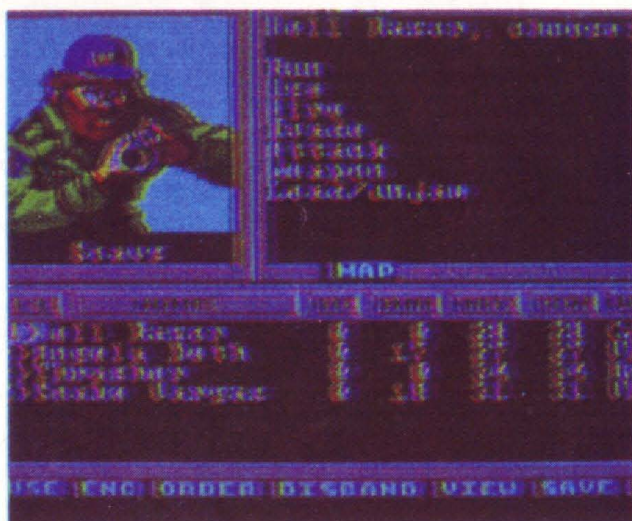
PC, ST, C64, Amiga

GENERE	RUOLO	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	18	SUONO	-
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	45000-49000

Seguito della saga che scuote Btitannia dall'avvento del regno di Lord British. Dopo aver messo alla prova il giocatore in Ultima IV, Richard Garriot lo invita a proseguire la lotta contro il Male che si accanisce senza tregua contro questo mondo. Qual è dunque il nuovo pericolo che dovete sfidare? La storia inizia molto male. Durante una spedizione, Lord British è rapito dagli otto Shadowlords. Questi Signori dell'Ombra hanno un unico scopo: prendere il controllo di Britannia per mezzo di Blackthorn, il reggente nominato da Lord British prima della partenza. Quando si sa che gli Shadowlords personificano otto vizi, si può temere il peggio! Avvertiti da Iolo e Stamino, vostri compagni in Ultima IV, voi avete il compito di neutralizzare gli Shadowlords e di salvare Lord British. Già provato su Apple, non possiamo far altro che consigliare l'acquisto di questo superbo gioco di ruolo, la cui ricchezza dello scenario e l'eccellente qualità della realizzazione lo rendono un capolavoro. Poca differenza tra le versioni Apple e PC (EGA). Questa possiede tuttavia una grafica più dettagliata e ricca di colore. (Discheto Origin)

Wasteland

PC, Apple II, C64

GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	-
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	39000-69000

L'azione di questo gioco di ruolo firmato Interplay si svolge in un universo post-nucleare. Lo scenario richiama lo scatenarsi dello olocausto da parte delle due superpotenze. In un deserto ingegneri e scienziati dell'esercito americano, impiegati in un centro di ricerche, riescono a sfuggire alle radiazioni. Essi trovano, con molta fortuna, un riparo in una prigione federale e ne scacciano i detenuti. Altri sopravvissuti li raggiungono e formano una comunità chiamata i Rangers. Voi avete il compito di chiarire alcuni fatti inquietanti riferiti dalle pattuglie e rendere sicure le regioni confinanti. Nel menu vi sono combattimenti contro mostri e mutanti e contatti con sopravvissuti. Molte cerche secondarie collocano questo gioco a mezza strada tra Bard's Tale e Ultima. Nulla di speciale da segnalare sul piano tecnico, questo gioco di ruolo classico è corredato da una grafica piacevole (in EGA). Un consiglio: se avete la fortuna di possedere un hard-disk, non lasciatevelo scappare! Molto popolare negli USA, dovrebbe diventarlo anche qui. Un acquisto valido per gli amanti del genere. (Dischetto Electronic Arts)

Zany Golf

Am.,PC(EGA), ST, Apple II

GENERE	MINIGOLF	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	59000-69000

Il principio di questo minigolf è semplice. Per ogni quadro avete diritto a quattro tiri per raggiungere la buca. Molto semplice... ma la sorpresa viene dalla qualità della grafica e del sonoro della partita. Le scene sono molto ben disegnate: mostrano viali che corrono su più livelli e sono collegati da sopraelevate o sottopassaggi. In breve: è credibile! Rimane infine l'eccellente colonna sonora per confermare l'ambientazione molto "soft" della partita: arie da "festa di paese" diverse per ogni quadro di gioco. Molto semplice come scenario, Zany Golf ripone tutto il suo interesse nel buon umore e nella precisione dei suoi quadri di gioco. Un solo difetto: è difficile giudicare bene l'orientamento della mazza fin dai primi tiri. Ma che volete: l'esperienza farà il resto. Impossibile caricare la versione provata su PC CGA? Dischetto difettoso? Su EGA invece la resa grafica è molto convincente. La gestione del mouse è precisa e, finalmente, non si ritrovano che poche differenze con la versione di Amiga, nella rapidità di animazione e nel sonoro.
(Dischetto Electronic Arts)

⊘ **Chiusi per ferie** ⊘
dal 1 al 15 agosto.

SoftMail

Vendita per corrispondenza di programmi ed accessori originali per tutti i tipi di computers
VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL. (031) 30.01.74

® SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

VIENI a trovarci: in Via Napoleona 16 a Como c'è il più grande assortimento di software **ORIGINALE** per il tuo computer!!

SoftMail è l'azienda di vendita per corrispondenza con il più vasto assortimento di programmi originali per tutti i computers.
L'organizzazione professionale e la serietà del nostro servizio garantiscono la massima cura per ogni ordine. Non solo: da quest'anno i nostri clienti più fedeli possono usufruire di offerte speciali e promozioni esclusive. Prova ad effettuare un acquisto tramite il tagliando qui sotto: ti sentirai subito un cliente molto speciale! Presentiamo in questa pagina alcune tra le ultime novità del catalogo SoftMail. Ecco qualche informazione utile sul nostro servizio: è possibile effettuare ordini telefonici dopo aver effettuato un primo ordine scritto. Se desideri notizie sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista puoi telefonare allo (031) 30.01.74 dalle 14:30 alle 18:00 dal lunedì al venerdì.

VUOI ricevere il nostro bellissimo catalogo **GRATUITO** tutto a colori? Telefona **SUBITO** allo (031) 30.01.74

Attenzione! Sei già cliente SoftMail?
Allora rimani in stretto contatto: da settembre scattano grandiose iniziative!

ACCESSORI	
Copritastiera A500	25.000
Copritastiera IIGS	39.000
Final cartdrige III	110.000
Flicker master	29.000
Game card PC/Konix	49.000
Joy. Navigator	39.000
Joy. SpeedKing	29.000
Joy. SpeedK Autof.	33.000
Joy. Tac 1 Apple/PC	55.000
Joy. Tac 5	39.000
Joy. Turbo Pedal	59.500
Joy. Wico Apple/PC	65.000
Copri mouse	20.000
Porta mouse	12.500
Tappetino mouse	22.500
Portadischi 3" (30)	34.000
Portadischi 5" (40)	37.000
LIBRI/HINTS & TIPS	
Alternate city specificare 8/16 bit	18.000
Bard's tale II	25.000
Bard's tale III	25.000
Black cauldron	18.000
Deathlord	19.000
Dungeon master	25.000
Elite	18.000
Gunship academy	25.000
Manhunter NY	19.000
Mars saga	19.000
Might & Magic	25.000
Pool of radiance	20.000
Quest for clues	39.000
Sentinel worlds	25.000
Sierra on Line: vari	telef.
Starflight	25.000
Ultima III	19.000
Ultima IV	19.000
Ultima V	22.500
Wasteland	16.500
AMIGA	
Airborne ranger	59.000
Bal.of power 1990	49.000
Barbarian II	telef.
Battlehawks	29.000
Bio Challenge	39.000
Castle warrior	telef.
Cosmic pirate (ITA)	39.000
Digiview gold (PAL)	330.000
Dragon's lair (1Mb)	75.000
Dragon ninja	39.000
Dungeon master1Mb	59.000
F16 Falcon	59.000
Fire brigade	85.000
Forgotten worlds	25.000
Fusion	49.000
Gold rush	59.000
Grand monster slam	29.000
Gunship	59.000
Hawkeye	49.000
Heroes of the lance	49.000
Hint disk	29.000
Hound of shadow	telef.
K.Daglish soccer	49.000
Journey ... earth	29.000
Kick off	29.000
Lords of Rising Sun	69.000
Manhunter NY	59.000
Microsoccer	49.000
Millennium 2.2	49.000
Neuromancer	telef.
Photon paint 2.0	215.000
Populous	55.000
Data disk	telef.
Powerdrome	telef.
Questron II	59.000
Real ghostbusters	49.000
Red Heat (Danko)	29.000
Renegade	39.000
S.D.I. (Activision)	49.000
S.E.U.C.K. (ITA)	49.000
Scenery FS II #9	39.000
Sex vixens in space	55.000
Silk worm	39.000
Sword of Sodan	69.000
Test drive II	telef.
Data disks	telef.
Tom & Jerry	29.000
TV sport football	59.000
Workbench 1.3	45.000
Zak McKracken	telef.
CBM 64/128 CASS.	
Baal	18.000
Barbarian II	18.000
Defender ... crown	12.000
Dragon ninja	15.000
Forgotten worlds	telef.
Grand Prix Circuit	22.000
Instant music	18.000
Italy 90 soccer	18.000
Microprose soccer	39.000
Red Heat (Danko)	18.000
Renegade III	15.000
R-Type	18.000
Robocop	18.000
Running man	18.000
S.E.U.C.K.	25.000
Serve & volley	22.000
Sport's world '88	18.000
Super trux	15.000
The in crowd	29.000
Zamzara	7.500
CBM 64/128 DISCO	
Add: Assistant	49.000
Add: Hillsfar	49.000
Barbarian II	25.000
Battles of Napoleon	59.000
Defender ... crown	15.000
Dragon ninja	18.000
Ferrari F1	telef.
Fire King	telef.
Grand monster slam	15.000
Grand Prix Circuit	29.000
Instant music	25.000
Italy 90 soccer	25.000
Journey ... earth	21.000
Mars saga	35.000
McArthur's war	49.000
Microsoccer	49.000
Navy seal	29.000
Neuromancer	39.000
Night rider	21.000
Powerplay hockey	29.000
Project firestart	39.000
Real Ghostbuster	25.000
Red Heat (Danko)	18.000
Robocop	21.000
Rocket Ranger	39.000
Running man	21.000
S.E.U.C.K.	35.000
Serve & volley	29.000
Silk worm	21.000
Super trux	15.000
T.K.O.	29.000
Test drive II	telef.
The bard's tale III	35.000
The in crowd	39.000
Tom & Jerry	21.000
War in middle earth	25.000
Wasteland	39.000
Zak McKracken	telef.
AMSTRAD 464 CASS.	
Crazy cars II	18.000
CY Adv flight trainer	18.000
Dragon ninja	18.000
Emily Huges soccer	18.000
Forgotten worlds	15.000
Microsoccer	39.000
Red Heat (Danko)	15.000
Renegade III	15.000
R-type	18.000
Silk worm	18.000
The in crowd	29.000
Total eclipse (ITA)	15.000
Versioni su disco	*telef.*
MS-DOS 3"	
Add: Hillsfar	59.000
Flight simulator 3.0	99.000
F19 Stealth fighter	99.000
Grand Prix Circuit	59.000
Impossible miss. II	29.000
Strikefleet	59.000
The Bard's tale II	49.000
Times of Lore	59.000
MS-DOS 5"	
Abrams battle tank	59.000
Battlechess	59.000
Ferrari F1	telef.
Flight simulator 3.0	99.000
F16 Combat pilot	55.000
F19 Stealth fighter	79.000
Genghis Kan	99.000
Grand Prix Circuit	59.000
Legend of the sword	45.000
Lord of conquest	25.000
Millennium 2.2	49.000
Prime time	69.000
Pro beach volleyball	49.000
Sentinel worlds	49.000
Sex vixen in space	69.000
Test drive II	telef.
Wasteland	59.000
MS-DOS 3" & 5"	
Adv. dungeon&dragons	*tel.*
American civil war II	telef.
Battlehawks	39.000
Defender ... crown	59.000
Fire brigade	69.000
F16 Falcon	69.000
F16 Falcon AT/EGA	85.000
Gold rush	69.000
King quest IV	69.000
Life & death	79.000
Rocket Ranger	59.000
4 soccer simulator	29.000
688 attack sub	69.000
ATARI ST	
Barbarian II	39.000
Battlechess	telef.
Battlehawks	39.000
Bio Challenge	39.000
Cosmic pirate (ITA)	39.000
Ferrari F1	telef.
Forgotten worlds	29.000
Fusion	49.000
F16 combat pilot	59.000
Grand monster slam	29.000
King quest IV	69.000
Microsoccer	49.000
Millennium 2.2	49.000
Populous	55.000
Real ghostbusters	39.000
Red heat Danko	39.000
Renegade	39.000
S.E.U.C.K. (ITA)	telef.
Times of Lore	59.000
Voyager	39.000
Winter edition	29.000
Zak McKracken	59.000
SPECTRUM 48K CASS.	
Add: heroes lance	18.000
Arcade muscle	18.000
Barbarian II	18.000
Dragon ninja	18.000
E. Huges soccer	18.000
Forgotten worlds	15.000
Robocop	18.000
Renegade III	15.000
Silk worm	18.000
Skate or die	18.000
The in crowd	29.000
Total eclipse (ita)	15.000
MSX CASS.	
Barbarians	18.000
Blasteroids	18.000
Crazy cars (cart.)	59.000
Flight simul. II (cart.)	59.000
Game over II	18.000
Navy moves	18.000
Operation wolf	15.000
Outrun	15.000
Pac land	15.000
Rambo III	15.000
4x4 off road racing	15.000
MACINTOSH	
Arkanoid	telef.
Deja vu II	99.000
Deluxe music 2.0	169.000
F16 Falcon 2.0	99.000
Gauntlet	79.000
Life & death	85.000
Mac Racquetball	99.000
Pirates!	99.000
Shogun	89.000
APPLE II GS	
Deja vu II	telef.
Dungeon M. (1Mb)	69.000
Last ninja	69.000
Manhunter N. Y.	75.000
Neuromancer	telef.
Reach for the stars	69.000
APPLE II	
Dragon ninja	55.000
Imp. mission II	59.000
Millionaire II	79.000
PHM Pegasus	69.000
Roger Rabbit	69.000
Seven cities of gold	25.000
Ultima trilogy	89.000
Wasteland	69.000

Buono d'ordine da inviare a: LAGO DIVISIONE SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL. (031) 30.01.74, FAX (031) 30.02.14

Desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo

3

Spese di spedizione Lit. 5.000

ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT. ______

☐ Pagherò al postino in contrassegno

Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSI ☐ Mastercard ☐ Visa ☐ American Express

Numero ______ scad. ______

Cognome e nome ______

Indirizzo ______ Nr. ______

CAP ______ Città ______ Prov. ______ Tel. ______

FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati ______

INSERT COIN

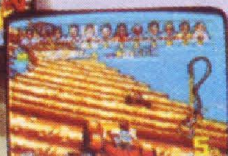
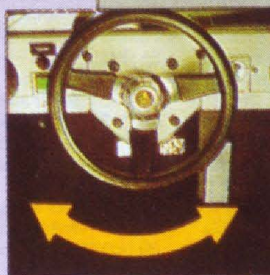
Vroom Vroom....

Quando si tratta di collaudare auto, senza dubbio, la migliore attualmente è la nuova Roadster Mercedes SL. Ma per far salire l'adrenalina, niente è meglio di un buon gioco arcade.

POWER DRIFT (Sega)

La cabina di Power Drift somiglia un pò a quella di Thunder Blade, anche se meno futurista, ma le sensazioni sono OK! I suoni stereofonici (FM, 2 x 15 W) vi accompagnano nella corsa e il sedile non è da meno, visto che s'inclina fino a 20 gradi. Lo schermo offre delle immagini 3D sincronizzate al volante: prendete un tornante troppo rapidamente ed avrete diritto ad uno splendido turbine panoramico su 360 gradi! Potete scegliere fra dodici bolidi e cinque circuiti, ogni corsa comprende cinque livelli. Cinque microprocessori (tre 16 bit e due 8 bit) sono all'interno della macchina, con una capacità di 32.000 colori, 1 megabyte di programma e 4,5 Mega-byte di memoria-schermo per la grafica! La "Deluxe" pesa 320 Kg, è quello che si definisce un gioco di peso...

HARD DRIVIN' (Atari)

Hard Drivin' gioca la carta della simulazione reale con una cabina di pilotaggio che sembra essere la parte anteriore staccata di un'auto vera, un volante come detto sopra, pedali dei freni, di frizione e d'accelerazione più veri che al naturale e un pomolo della leva del cambio di velocità in legno verniciato, che non stonerebbe in una Ferrari.
La console "Deluxe" pesa 341 chili. Cosa abbiamo per questo peso?
Prima di tutto, voi potete regolare il vostro sedile secondo la lunghezza delle gambe, per essere comodi sui pedali.
Poi avete la scelta fra un cambio manuale a quattro rapporti o uno automatico, un'opzione che neanche la Roadster Mercedes propone!
E non è tutto... il volante ritrasmette tutte le vibrazioni dell'asfalto, il che vi dà delle indicazioni sulla condotta da seguire; quando subite un incidente, avete la gioia di rivivere la sequenza in "instant replay"; ponti sospesi e... che vi permettono di fare giri della morte a 360 gradi e soprattutto, negli Stati Uniti (dove arriva tutto con qualche anno di anticipo), la console accetta direttamente i biglietti da un dollaro, un marchingegno che vi evita d'andare a rifornirvi di monete dallo scorbutico di turno, che di certo non manca mai di domandarvi se avete l'età per giocare con tutte quelle macchinette diaboliche...

CHASE H.Q.

(Taito)

Eccovi entrati nella pelle di Starsky e Hutch, alla sezione "Chase Special Investigation Headquarters" della polizia di Manhattan, conosciuta sotto il nome di Chase H.Q., gli specialisti di inseguimenti! Un giorno in cui voi siete comodamente seduti al vostro volante, la voce della gentile Nancy echeggia alla radio: "Salve, tesorino, va tutto bene? Bisogna muoversi e svelto: Ralph, il "killer dell'Idaho", è stato localizzato, si dirige verso la periferia a bordo di una macchina sportiva di colore bianco. Acciuffalo ed avrai diritto ad invitarmi a cena questa sera. Chiudo." E partite... guidate una vettura della polizia senza contrassegni e dovete subito ritrovare la macchina dell'anonimo, bloccarla e renderla inoperante avventandovici decisamente contro. Un radar sulla destra dello schermo vi permette di individuare il nemico e quando l'avete bloccato, appare sulla vostra vettura un segnale lampeggiante e vi è assegnata un'estensione di tempo. Durante questa prova dovete cercare di distruggere l'auto avversaria scagliandovi senza sosta contro di lei, fino a che l'indicatore sulla sinistra dello schermo non segni che la vettura è persa. Ci sono cinque percorsi differenti e potete attivare un turbo tre volte su ogni livello, premendo un tasto.

Qualche trucco

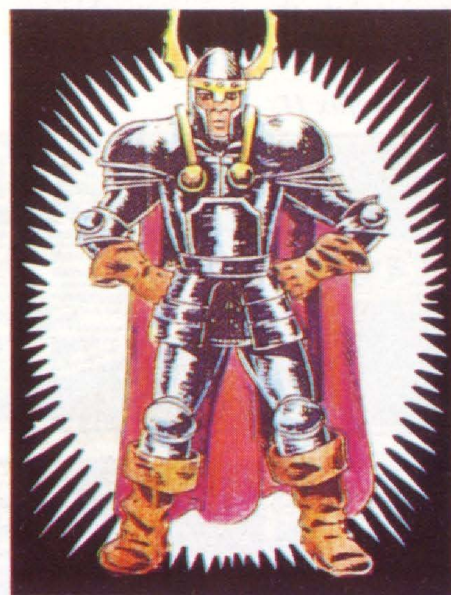
Evitate gli scontri con altre auto che non siano quella del criminale e di uscire di strada, ciò vi farebbe perdere tempo. Quando tamponate la vettura avversaria, fatelo dall'interno delle curve della strada, al fine di non sbandare sulla banchina. Quando Nancy vi comunica per radio che non avete più molto tempo, non vi restano che 10 secondi. Risparmiate il vostro tempo per questo momento! Tamponando il vostro avversario sui lati della vettura, causerete più danni che prendendolo dietro. Coraggio e buona fortuna! E... ricordatevi della promessa di Nancy!

HOLLYWOOD HEAT (PREMIER)

Con Hollywood Heat (il "calore di Hollywood", non si tratta del calore del motore...), noi parliamo di "cruising", quello sport californiano che consiste nel guidare molto dolcemente una decappottabile, per poter caricare il massimo delle ragazze nel minimo tempo. Il frontale annuncia bene il genere, perché si vede un fusto latino-americano seduto sulla sua decappottabile, in piena conversazione con due "girls" californiane vestite d'un semplice bikini, la tenuta ufficiale femminile del luogo. Io non so se le ragazze si lasciano accarezzare, ma il flipper, lui, si lascia giocare piacevolmente con la sua grossa rampa rossa, la sua musica simpatica, il suo metodo multi-palla e i suoi tre livelli di bonus. Come dicono alla Premier: "Un vizio che vale il giro!"

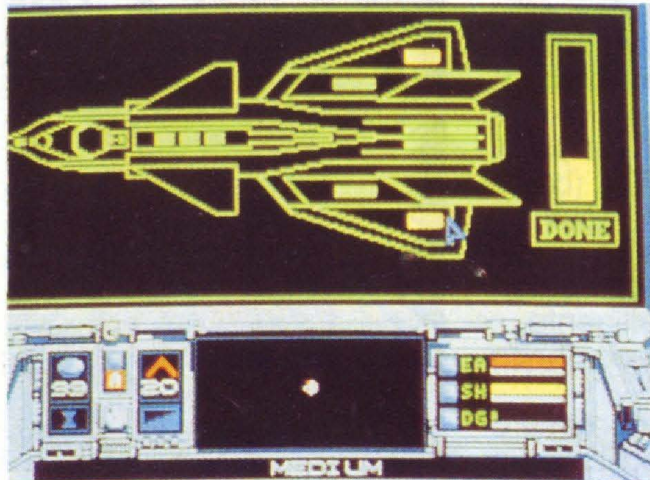
"Giusto, del sangue fresco!" urlò Ulf, molto divertito.
E compose subito il testo del proclama:
"Avventurieri cercansi per DUNGEONQUEST.
Paga eccellente. Prospettive molto poche. Si accettano solo pazzi o eroi."
Ed ecco HEROES FOR DUNGEONQUEST, 12 nuovi eroi,
le loro schede personaggio e le corrispondenti miniature in metallo,
per la serie DUNGEONQUEST.

La Games Workshop ha creato su quattro personaggi fantasy Dungeonquest, un gioco da tavolo di grande successo, dovuto alla grafica d'altissimo livello, alla giocabilità veloce ed equilibrata, alla ricchezza del corredo di gioco: 174 carte disegnate e a colori, 115 tessere percorso, 4 miniature in plastica, 71 contrassegni in cartone, 4 schede personaggio, 7 segnalini conici colorati, un tabellone di gioco componibile, due dadi (veramente notevole!).
Nei panni di Sir Rohan, il cavaliere dalla scintillante armatura; El Adoran, lo scorritore dei boschi; Ulf Grimhand, il barbaro dall'ascia bipenne; Volrik, il coraggioso avventuriero, dovrete penetrare nel castello del Drago di Fuoco, trovare la strada per raggiungere la Camera del Tesoro e fuggire prima del tramonto.
I sotterranei sono molto pericolosi, disseminati di vicoli ciechi, mostri e trabocchetti: le prove di gioco dimostrano che il vostro personaggio ha circa il 20% di probabilità di sopravvivere (a voi l'onore e l'onere di migliorare la percentuale), ma non c'è problema perché una partita dura solo 15-20 minuti, e potete farne quante volete, magari anche cambiando personaggio. Vince chi riesce a prendere più oro, e a portarlo fuori dal castello entro i 26 turni di gioco.
Raggiungere la Camera del Tesoro non è obbligatorio, ma i tesori custoditi dal drago sono i più ricchi, e sicuramente i quattro coraggiosi personaggi vorranno tentare la sorte.
Dungeonquest consente strategie completamente diverse di gioco per ogni partecipante, dal momento che ogni personaggio ha caratte-

ristiche peculiari che lo differenziano da tutti gli altri, ma nel contempo ognuno è equivalente agli altri nella possibilità di sopravvivenza o di successo.
Il sistema di combattimento prevede tre tecniche: X MIGHTY BLOW (potente fendente), SLASH (colpo di taglio), LEAP ASIDE (balzo di lato), e poiché il mostro è controllato da un altro giocatore, vi troverete a combattere un nemico intelligente e non un semplice dado senza memoria.
Dungeonquest può essere giocato anche in solitario: in questo caso tutte le regole rimangono invariate tranne il combattimento, che avviene con il lancio del dado.
E se poi volete scendere ancora più giù, nelle viscere del castello, e percorrere cunicoli di Catacombe che si diramano senza fine, è già pronta l'altra espansione di Dungeonquest, Dungeonquest Catacombs.
"C'è solo un'incognita" disse El Adoran "non sono del tutto sicuro che troveremo la strada per uscire dalle Catacombe una volta che ci saremo calati laggiù".
Gli altri tre distolsero lo sguardo da lui e fissarono la rupe di Wyrm. Pareva proprio che le loro avventure nel Castello del Drago di Fuoco fossero di fronte ad una svolta decisiva.
Le regole di tutti e tre i giochi sono accuratamente e interamente tradotte, disponibili in fascicoli a parte.
Dungeonquest, Heroes for Dungeonquest, Dungeonquest Catacombs, sono distribuiti da:
PERGIOCO, via San Prospero 1 Milano, tel. 02/808031, o presso i negozi di altre città serviti da PERGIOCO.
E' possibile anche la vendita postale.

I SEGRETI DEL Professor ST

Non è più un segreto per nessuno, abbiamo traslocato: è quindi con la più grande trepidazione che attendiamo la sua scampanellata. Colui che sa orientarsi così bene nella giungla dei nuovi soft, riuscirà a trovare i nostri nuovi locali? Colui che è sempre davanti a un floppy, sarà pronto all'appuntamento? Certo ci vuole altro che questo per fermare prof. ST.

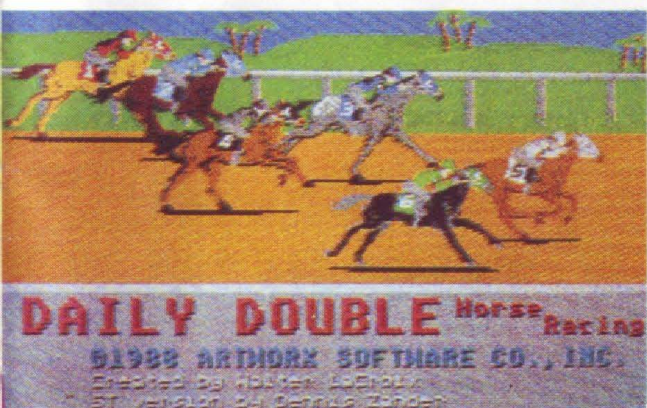
Prof.ST: Drzzz... Sono io!
Video Giochi: Clic... Rrrr (rumore di porta scorrevole)
Prof.ST: Waow! E' maledettamente grande qui! Del resto mi va molto bene, perché ho molte cose da mostrarvi oggi.
V.G.: E non ne avete solo voi. Guardate, c'è una camera speciale per voi, con un bel ST appeso in "Bonnet Duforme".
Prof.ST: Ah, è molto gentile a v... orrore!!
Mi avete messo nella stessa camera di questo OS!A!!? del dottor Amiga!
V.G.: E sì, questo ci farà divertire...
Prof.ST: Pfff, è veramente maligno. Insomma, comincerò a ricordarvi il primo simulatore di combattimento iper-rapido che abbia girato su Apple 2 poi su C 64; vi ricordate, si chiamava Skyfox.
V.G.: Mm...sì.
Prof.ST: L'erede si chiama Skyfox 2 ed è sottotitolato "The Cygnus Conflict".
Beninteso, è molto più complesso del suo antenato, ed è sempre l'Electronic Arts che ci si immischia.
Io sento che volete domandarmi

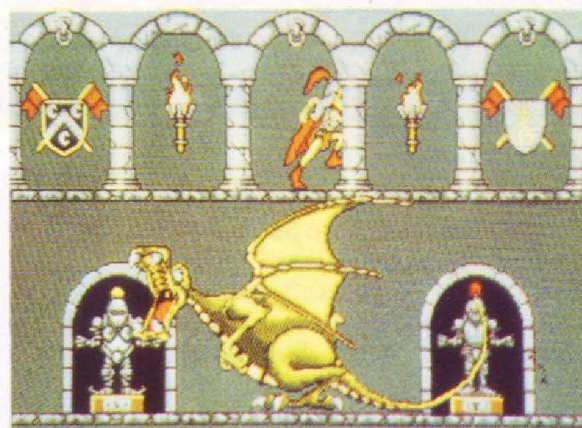
▼ *Skyfox II*

▲ *Skyfox II*

cosa c'è in più, dunque, prima che mi togliate la parola, dirò che beneficia di 1O livelli di difficoltà e che il territorio di battaglia comprende adesso 50 basi! Sempre nell'ordine delle novità (che non bisogna certamente confondere con "Ordine Nuovo!"), la nave può d'ora in poi avanzare alla velocità della luce e nuovi sistemi di difesa e d'attacco sono a disposizione del pilota (bombe al neutrone, capsule fotoniche, scudi, eccetera).
V.G.: E dove avviene tutto ciò questa volta?
Prof.ST: Nella costellazione del Cigno, è un bello scherzo! Voi volete forse che io vi insegni che lo scopo del gioco è l'annientamento degli xenomorfi. "quei feroci e ruggenti soldati che arrivano nelle nostre braccia, con l'aria di sgozzare con freddezza i nostri figli e le nostre compagne?"
V.G. Euh... andiamo, un pò di calma, professore! Non vi chiedo tanto. Se potete usare frasi meno lunghe, sarà perfetto.
Prof.ST: Perdonatemi questo scatto d'ira, ma la notte scorsa ho passato l'inferno. I miei ragazzi ed io, abbiamo preso posizione davanti alle nostre macchine in un avamposto situato presso la frontiera tuvaniana
Ai comandi di Garvan, il gentile drago, noi ci opponevamo a Kaos, il male personificato, ferocemente determinato a non cedere la minima particella di territorio all'invasore. Sporca faccenda in verità, tanto che i ragazzi ed io ci rendemmo conto molto presto che bisognava conquistare i cinque territori di Tuvania...(inspirò lentamente e nei suoi occhi passò un lampo che dava l'idea dell'asprezza dei combattimenti che aveva ingaggiato giocando a Dragonscape, edito da Software Horizons).
V.G. E si ha diritto ad un pò di riposo dopo una simile avventura?
Prof.ST: Sì, ed io vi garantisco che l'espressione "riposo del guerriero" non è vana! Voi conoscete i soft di strip-poker dove delle creature, talvolta sublimi, si svestono ogni volta che il giocatore vince?
E' il principio della carota agitata alla fine di un bastone (e non l'inverso; d'altronde, non è volgare dire "ho la carota"). Nel medesimo genere, Centerfold Squares è uno "strip Othello" edito da Software Ltd.
Dopo ogni vittoria, appare un pieno schermo svelante i lati migliori della parte avversa. E' certamente questo che si chiama la guerra in

▼ *Dragonscape*

▲ *Centerfold Square*

merletto...
V.G.: Ci si domanda dove si fermeranno.
Prof.ST: E' certo che non hanno ancora finito di stupire. Mi spiego: vi ricordate senza dubbio "A day at the races", una curiosa simulazione di corsa ippica.
Ebbene, il meno che si possa dire è che Daily Double Horses Racing, edito, dunque, da Software Ltd., gli assomiglia molto. E' semplicemente più colorato.
V.G.: Sì, ma ciò ha l'aria così scocciante, e poi io non so se l'avete notato, ma i frequentatori abituali degli ippodromi sembrano avere una predilezione per i nomi impossibili.
Prof.ST: Ah, guarda, a proposito ciò mi fa pensare immediatamente ad un soft abbastanza curioso.
V.G.: Mm...sì, cercate d'associare là

▲ *Horse Racing*

sopra...
Prof.ST: Voi non crediate di dire bene, col vostro gergo d'analista, visto che io vi volevo parlare di Dream Zone (la zona del sogno).
V.G.: Hei... ma quale parola vi ha fatto riflettere in modo particolare: zona, sonno o sogno?
Prof.ST: Un pò tutt'e tre, visto che questo soft è veramente la zona, che mi dà sonno e che pubblicare un trucco simile sa di sogno! A spanne, si tratta d'un gioco d'avventura svolto nella casa del programmatore. Molti disegni digitalizzati permettono così di scoprire la camera di suo fratello, o il corridoio che conduce alla porta dei genitori, sempre chiusa.
V.G.: Mm...sì, ciò è interessante. Lui ha dei problemi affettivi?
Prof.ST: Non so. Voi avete una soluzione?
V.G.: Oh, per quel che ne so. Tenevo giusto a segnalare che Teenage Queen (il famoso strip-poker di Exxos) è finalmente uscito su ST ed è tanto più splendido, in quanto il nudo è integrale!!
Prof.ST: Ah! Uao! E' sexy nel vero senso del termine, senza volgarità (al limite, questo dipende poi dalla personalità dell'"ammiratore").
V.G.: Sì, ma esse non si rendono conto...Siate comprensivo...
Prof.ST: Il fatto è questo: ella è svestita. Che volete di più?
V.G.: Ve lo spiegherò più tardi... E' il vostro scontro col drago che vi ha rammollito a questo punto, o avete acquistato un Amiga recentemente? E adesso, continuate la vostra presentazione, crema di salame.
Prof.ST: Bah! Vi perdono l'insulto, poiché esso mi fa pensare a Dragon, di Firebird. Si tratta d'un superbo gioco del tipo arcade/adventure, dotato di sprites grossi così (fa un gesto con le mani che ricorda le migliori storie di pescatori).
V.G.: Ciò mi fa pensare ad una carpa di cinque libbre che avevo pescato più o meno verso...
Prof.ST: Ciò non impedisce (a capo), che gli sprites siano veramente enormi.
Del medesimo editore, c'è anche Verminator, ugualmente molto bello, ugualmente arcade/avventura.
V.G.: Se ne pescano (di pesci) là?
Prof.ST: Certamente no! Io ho ancora quantità industriali di novità. Andate, io pesco. Ah, bene! Ecco un arcade molto rapido. Il giocatore dirige un piccolo personaggio visto di lato, che compie evoluzioni in un ambiente futurista. Guardate...
V.G.: E' vero, questo multi-scroll a più non posso, e si possono raccogliere delle opzioni, delle armi, trucchi e aggeggi vari!
Prof.ST: Eh sì, "beati possidentes" (beati coloro che possiedono)!
V.G.: Bella tirata, ma "Quis, quid, quando?" (chi, che cosa, quando?).
Prof.ST: E' Custodian ed è pubblicato da Hewson. Si dice questo, non

▼ *Dragon* ▲

burlatevi perché il latino chiarisce il concetto: "Nascuntur poetae, fiunt oratores" (poeti si nasce, oratori si diventa).
V.G.: Quid novi cretinus? (cosa c'è di nuovo Prof.ST?).
Prof.ST: Un soft che permette di produrre musica digitalizzata senza troppi crepitii. E' Sound Machine di Tommy Software.
V.G: E' vero che in generale i digits su ST assomigliano alla tempesta in alto mare.
Prof.ST: Archimede: "Thalassa! Thalassa1" (Il mare! Il mare!).

Prof. ST: E poi preferisco intrattenervi su Savage, un arcade medievale pubblicato da Probe Software. L'azione trasporta il giocatore di turno in segrete scure e mal frequentate. Molto bello.
V.G.: In effetti, professore, vedo con piacere che la vostra promessa di novità a palate non era vana.
Prof.ST: E attendete, non avete ancora visto tutto. Per esempio, con i giochi Ocean, si potrebbe quasi riempire una pagina.
V.G.: Fate pure. Abbondanza di beni non nuoce.
Prof.ST: Sì, Audaces fortuna...
V.G.: Stop! Meglio non aggiungere altro, non serve!
Prof.ST: Avete ragione. Guardiamo piuttosto questo Guerilla War.

▲ *Verminator*

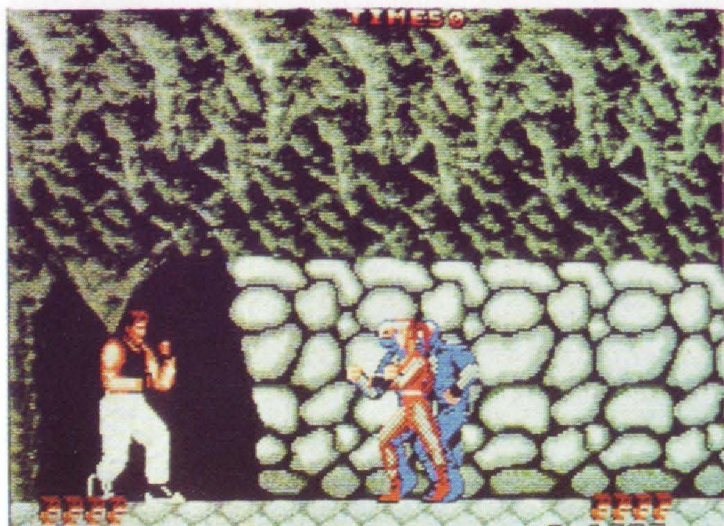
V.G.: Ah no, non lui, per pietà!
Prof.ST: Sì, vade retro Satana! (traduzione approssimativa: torna a casa tua con i tuoi 5 soft, rospo!).
V.G.: Bene, non è tutto, ma cosa devono pensare i lettori di queste battute in latino, che non si giustificano?
Prof.ST: Non ci sono problemi, io ho di che continuare, perché avevo previsto il colpo "Consilio manuque" (con chiaroveggenza e abilità). State a vedere, crederanno tutti che fosse con lo scopo d'introdurre Ludicrus, una simulazione di gioco del circo pubblicata da CRL.
Ciò avviene durante l'apogeo dell'impero (romano l'impero, non austro-ungarico!). La grafica, così come le animazioni, sono superbe (io non so se è l'abitudine, ma ricorda Uderzo (disegnatore d'Asterix e Obelix. Accidempoli, ho aperto due parentesi!)). E' imbottito di gags, il che non è proprio molto diffuso nei giochi su micro.
V.G.: Annotazione pertinente, Prof., ci sono più giochi di guerra che giochi divertenti!
Prof.ST: E sì, e questa non è la volta che lo negherà. Fire Zone di PSS non è il gioco più divertente del mondo. Si tratta invece proprio d'un Wargame.
Un gioco di guerra, via.
V.G.: Vedo il genere. E poi?

▼ *I Ludicus*

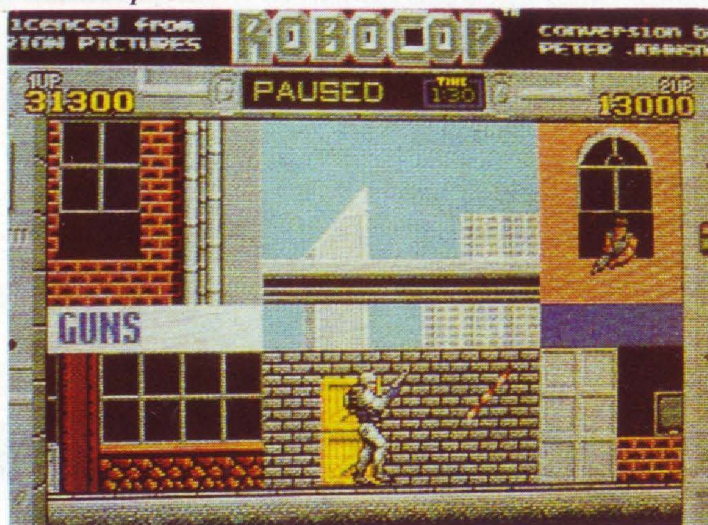
▼ *Custodian*

▼ *Savage*

▲*Dragon Ninja*

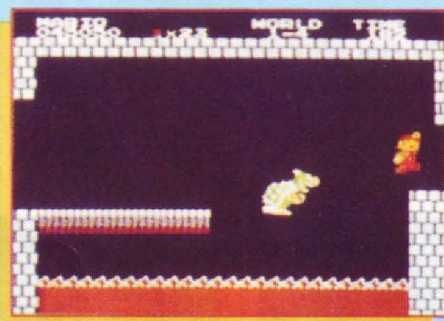
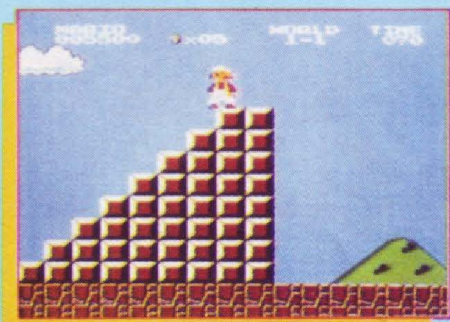
▲*Run The Gauntlet*

V.G.: La versione ST è veramente superiore a ciò che abbiamo visto su 8 bits (e io parlo considerando le differenze esistenti tra questi tipi di macchine).
Lo scrolling è abbastanza simpatico, no?
Prof.ST: Certamentem ho anche saputo che i programmatori erano stati obbligati a rallentarlo!
V.G.: Caspita dite davvero! E' veloce per loro!
Prof.ST: Sì. A questo proposito ammirate allora questi nuovi schermi di Dragon Ninja (io scherzo, ma questo hit, la cui uscita è imminente, è finalmente ciò che mi era stato promesso).
V.G.: E' decisamente molto bello. Allora, cosa ne è di Wec le Mans?
Prof.ST: Euh... ebbene non è affatto pronto, ma ho qui un demo che dovrebbe permettervi di pazientare Ancora un po'.
Detto questo, bisognerà comunque attendere sia che lo facciate pazientemente oppure no!. Innanzitutto Robocop è praticamente uscito. Ho l'impressione che il gioco dovrebbe avere parecchio successo.
L'animazione è piuttosto fluida e la grafica delle scene molto piacevole il che è risaputo non dispiace ai nostri amici.
V.G.: Tutto questo è molto carino, ma noto che non c'è nulla di inatteso qui, prof. E', se mai, persino troppo atteso, tantro da poter dire che è scontato!
Prof.ST: Ok. Visto che volete dello scoop, ficcatevi Run the Gauntlet nelle gengive.
V.G.: Per Giove...euh...per Jupiter, qual è questa cosa?
Prof.ST: E' un gioco ispirato da una serie televisiva inglese.
Gli eroi pilotano un'infinità di imbarcazioni. Per lo più, altri ne approfittano per sparar loro addosso.
Per il momento, il gioco si riduce ad un inseguimento in battello. In seguito... Beh il seguito ve lo scoprirete da soli, non voglio guastarvi del tutto la sorpresa, quando uscirà questo game
V.G.: Può darsi che si concluda?
Prof.ST: Ebbene, diciamo che Ocean annuncia anche Renegade, Gli incorruttibili (tratto dal teleromanzo) e Red Hit.
Più tardi, ci sarà anche New Zeland Story, un gioco d'arcade con scrolling multi-direzionale a movimentare la situazione.
Dettaglio divertente: il giocatore dirigerà un kiwi (l'uccello, non il frutto!), ma questo in seguito...
V.G.: Ebbene, se ci si separasse dicendo una battuta al carissimo Dott. Amiga?
Prof.ST: Vae victis (guai ai vinti).
V.G.: State attento! Veritas odium parit (la verità genera odio).
Prof.ST: Amiga vixit! (l'Amiga visse).

▼ *Wec Le Mans*

▼ *Robocop*

NINTENDOMANIA

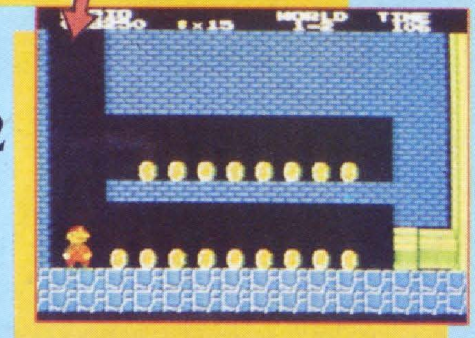
Questa storia, che troverete tutti i mesi vi darà il modo di scoprire i trucchi e le astuzie dei giochi Nintendo. Il primo all'ordine di partenza è Super Mario Bros, il classico dei classici. Questo programma fa' oggetto di venerazione al Giappone e agli Stati Uniti. A questo personaggio è stato inoltre dedicato un libro intero. E' un gioco di notevole ricchezza confermata dalle numerose stanze segrete, dalle zone curve che ci permettono di accedere direttamente ai livelli superiori e, in alcuni tratti potrete veder apparire un fagiolo magico, grazie al quale si possono fare delle fantastiche scoperte. Andiamo allora a togliere il velo ai numerosi segreti di Mario che noi sveleremo passo per passo.

La storia è ambientata in un reame popolato da funghi che è stato invaso dagli infami Koopa, una tribù di tartarughe. Solamente la principessa potrà cambiare la sorte toccata al suo reame salvandolo, ma essa è tenuta prigioniera dal Re Koopa. Fortunatamente, Mario non ha mai ignorato le richieste di aiuto di una giovane fanciulla. Egli ha dato prove nel tempo di sapersi districare bene con Donkey Kong. Il nostro eroe si lancia nell'avventura. A voi il compito di aiutarlo a liberare la principessa e a salvare quindi il reame.

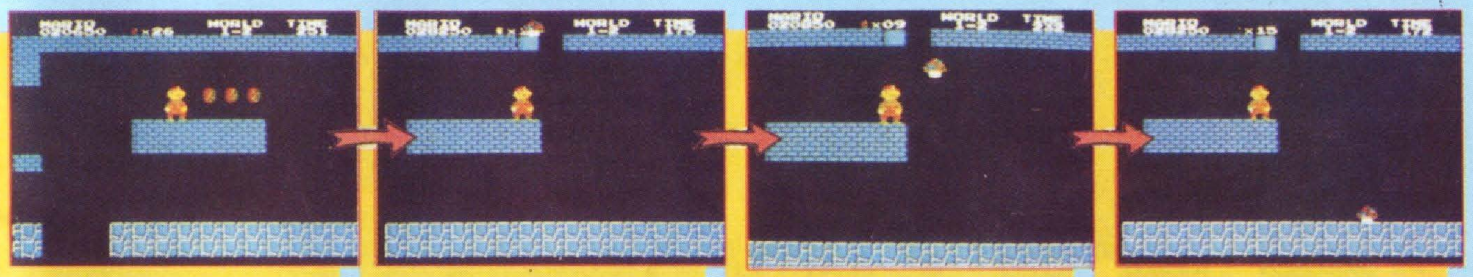
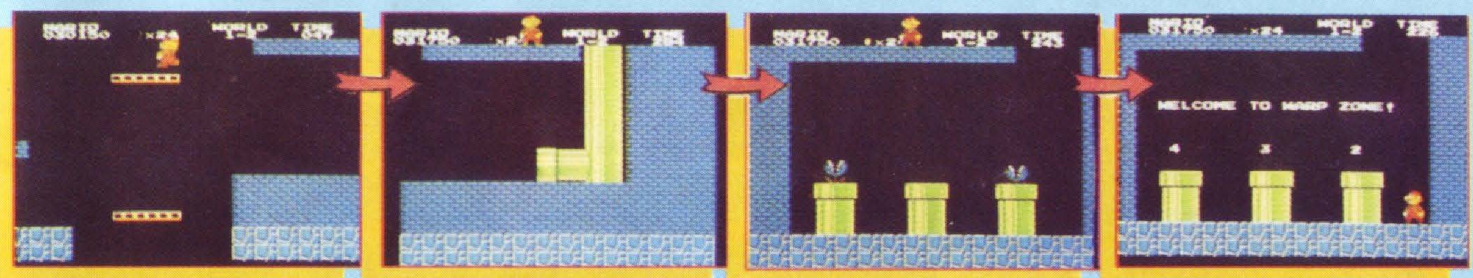
Per distruggere il drago, va fatto giungere in prossimità per saltare poi velocemente sulla piattaforma situata al di sopra di lui e in seguito saltate dall'altra parte e azionate il meccanismo che fa aprire il ponte per farci cadere il drago.

Potete usare un trucco per ottenere dei punti supplementari nelle vicinanze del castello in cui finisce ciascun livello. Qualora l'ultima cifra del vostro tempo sia 1, 3 o 6, avrete 1, 3 o 6 fuochi d'artificio. Ogni esplosione vi darà ben 500 punti.

Alla fine di ciascun livello potrete ottenere i 5000 punti sull'albero della cuccagna. Per farlo, piazzatevi nel punto alto della scala e premete il pulsante B al fine di accelerare. Correte e saltate, atterrerete allora nel punto alto del palo della cuccagna.

Mondo 1/1

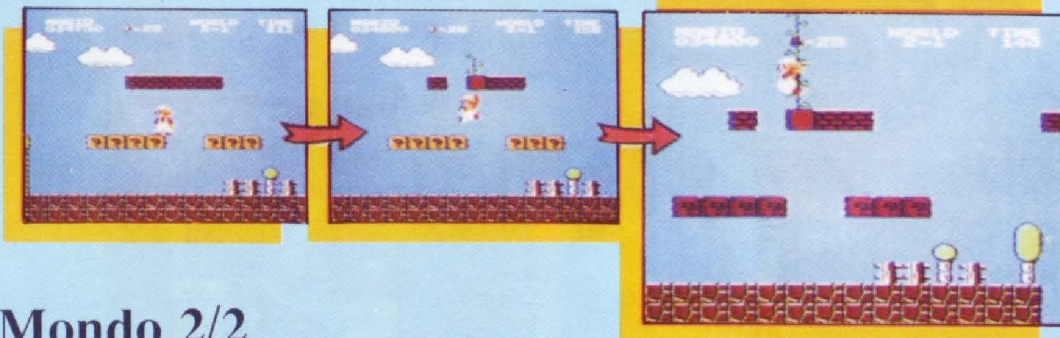
Per ottenere una vita supplementare, dovrete piazzarvi sul quinto blocco partendo da destra e saltare.
Un blocco apparirà, un fungo uscirà e basterà prenderlo per guadagnare una nuova vita.

Se scendete nel quarto camino, vi ritroverete nella prima sala dei tesori. Ma attenzione, uscirete poco prima della fine di questo livello e quindi potreste non ottenere la vita supplementare che si trova appena dopo questo camino.

Mondo 1/2

Scendete nel primo camino per scoprire una sala piena di tesori.

Mondo 1/2

Spostatevi subito a destra della piattaforma, una gamba nel video e picchiate contro il blocco per creare un buco nel muro. Poi posizionatevi sull'ultimo blocco a destra della piattaforma e saltate. Un fungo apparirà e cadrà dal buco. Non vi resterà poi che prenderlo per guadagnare un'ulteriore vita.

Sull'ultimo ascensore, aspettate fino all'ultimo momento e saltate verso l'alto. Camminerete allora sul tetto e scoprirete una scorciatoia che vi permetterà di arrivare direttamente ai livelli 2, 3 o 4.

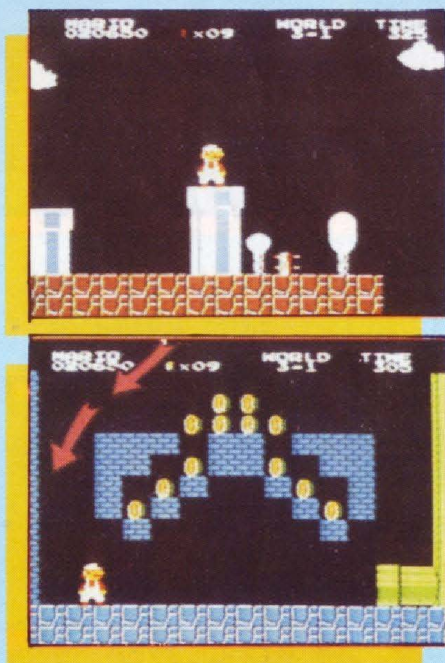
Super Mario Bros

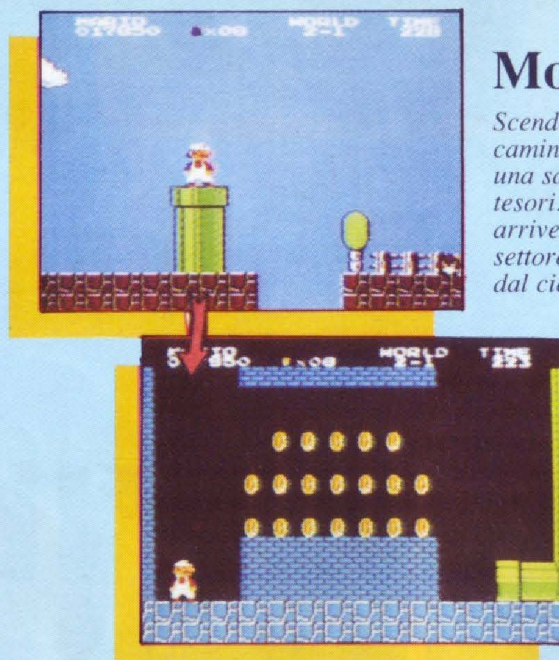
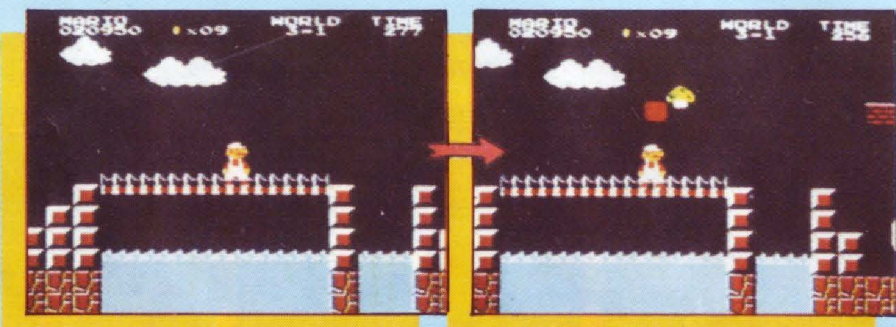
Mondo 2/1

Se picchiate contro il blocco in alto, al centro, ne uscirà un fagiolo magico. Saltate sopra la pianta e arrampicatevi. Nel cielo vi attende uno schermo pieno di bonus.

Mondo 2/2

Questo è un livello molto diverso dagli altri poiché nuoterete sott'acqua. Attenzione ai pesci e alle piovre, ma potrete distruggerli se siete armati.

Mondo 2/1

Scendete nel terzo camino e scoprirete una sala piena di tesori. Ma non arriverete in questo settore se passerete dal cielo.

Mondo 3/1

Scendete nel secondo camino per trovare la sala dei tesori.

Mondo 3/1

Sul ponte troverete un fungo che vi darà una vita supplementare. Ma attenzione, se durante il gioco avrete perduto i vostri poteri è possibile che il fungo non appaia.

Jackson

SOFTWARE&RIVISTE D.O.C.

Scegli i giochi più freschi, quelli appena sfornati dal mercato internazionale. Poi, in edicola, chiedi le riviste più ricche di informazioni e idee per utilizzare il tuo computer nel modo più O.K. Ora unisci al tutto qualità, esperienza, tanta serietà, una lunga tradizione di fiducia e un pizzico di divertimento. Ecco fatto. Hai trovato il marchio di qualità che solo Jackson ti può offrire: è il marchio Jackson Software D.O.C. D'ora in poi cercalo sempre.

AREA CONSUMER

Scegli il meglio: scegli Jackson.

Compila e spedisci il coupon a: **GRUPPO EDITORIALE JACKSON AREA CONSUMER via Rosellini, 12 - 20123 MILANO**

Riceverai gratuitamente il nuovissimo adesivo "Jackson D.O.C."

SOFTWARE&RIVISTE D.O.C.

NOME
COGNOME
INDIRIZZO
CAP. CITTÀ PROV.
ETÀ PROFESSIONE TEL. ( )
QUALE COMPUTER POSSIEDI?
QUALI RIVISTE LEGGI? DI INFORMATICA
ALTRE
QUALE? SEI ABBONATO AD UNA RIVISTA JACKSON? SI ☐ NO ☐
SILVER CARD N° SEI TITOLARE JACKSON CARD? SI ☐ NO ☐
GOLD CARD N°

HOME VIDEO

I racconti dello ZIO TOM

Non tutti sanno che il capolavoro del genere "misto" "Chi Ha Incastrato Roger Rabbit" rappresenta l'ultimissimo traguardo di una tecnica ingegnosa che Walt Disney cominciò a sperimentare nel lontano 1923 in "Alice's Cartoonland" e che continuò successivamente a perfezionarsi in numerosi film come "I Racconti Dello Zio Tom". Quest'ultimo rappresenta una tappa storicamente importante per gli Studi Disney. In un'intervista di quegli anni, Walt Disney stesso, aveva manifestato l'esigenza di esplorare nuovi indirizzi creativi, di "andare oltre il semplice cartoon".

Il film realizza pienamente questo proposito (la genialità di Walt Disney, non è un segreto per nessuno), e per una durata superiore a qualsiasi altro film "misto" prodotto in precedenza, nei "Racconti Dello Zio Tom" disegni animati e azione vivente interagiscono in perfetta armonia, creando effetti altamente spettacolari. Il lungometraggio viene premiato con due Oscar: il primo spetta o James Baskett, per l'interpretazione dello Zio Tom, mentre il secondo va al leit-motiv della colonna sonora "Zip-A-DEE DOO-DAH". In questo lungometraggio sono rappresentate storie allegre e ricche di

fantasia che attingono i loro insegnamenti dalle sane tradizioni del vecchio Sud. "I Racconti Dello Zio Tom" fa' anche tesoro della notevole esperienza dell'animazione disneyana per creare i simpaticissimi personaggi di Compare Orso, Commare Volpe e Fratel Coniglietto.
Il film narra le difficoltà che il giovane Jonny si trova a dover affrontare a seguito della separazione dei suoi genitori. Per fuggire da questa amara realtà, Jonny decide di scappare di casa; durante la fuga incontra lo Zio Tom e gli confida i suoi guai. E' allora che lo Zio Tom comincia ad inventare delle storie significative per fargli capire che non ci si deve estraniare dai problemi della vita, ma che bisogna affrontarli coraggiosamente. Proprio perché espresso con la fantasia, il mesaggio raggiunge efficacemente il ragazzo, contribuendo così alla sua maturazione. (VI4041 A L 109.000).

ERNESTO, *guai in campeggio*

Finalmente l'umorismo "demenziale" di Ernest P. Worrel sbarca in Italia con la commedia "Ernesto Guai In Campeggio", una "Video Gran prèmiere" firmata Touchstone.
Grazie alle incredibili doti mimiche e all'irresistibile comicità dell'attore Jim Varney, Ernesto ha già conquistato l'America.
La popolarità del personaggio va attribuita da un lato alla calzante interpretazione di Jim Varney e, dall'altro alla televisione.
Ernesto nasce infatti dalla fantasia di Jim Varney e John Cherry (il regista del film) come testimonial dei più svariati spot pubblicitari su 140 canali televisivi. Reclamizzando vari prodotti, Ernesto è diventato un vero e proprio fenomeno sociale, al punto tale che le sue battute fanno ormai parte del gergo di tutti i giovani americani. "Ernesto Guai In Campeggio" ritrae le disastrose disavventure di Ernest P. Worrel in veste di maldestro "istruttore" tuttofare in un campeggio estivo.
Piccolo particolare: i sei ragazzini "da istruire", sono sei tipetti pestilenziali provenienti da un riformatorio giovanile. Il povero Ernesto ne passa di cotte e di crude subendo gli

scherzi più terribili, ma non si da per vinto,e corre ai ripari, provocando un autentico pandemonio e un ciclone di risate. Con le sue innnumerevoli smorfie, lo sguardo stralunato e il suo comportamento "fuori di testa", Ernesto si è conquistato le simpatie di un gran numero di fan: negli Stati Uniti è sorto persino un club di suoi sostenitori che conta più di 17000 iscritti! (VI4272C L 109.000).

Ultime Novità

Sempre in tema di avventura, la seconda novità del mese è "L'Inafferrabile Primula Nera", un film ambientato nell'Inghilterra del XVIII secolo, che narra le emozionanti imprese di un misterioso personaggio mascherato. (VI4271A L 99.000). Un'altra novità ad azione vivente è "Spruzza Sparisci e Spara", una spassosa commedia "nonsense". (VI4085C L 99.000) La rassegna di novità "CHV" prosegue con un thrilling da brivido: "La Morte Accarezza a Mezzanotte", un soggetto di Sergio Corbucci per la regia di Luciano Ercoli. (VT4705 T I 99.000) Sempre in tema di freddo, questo mese la "MARGY" propone due affascinanti documentari ambientati fra i ghiacci polari. Il primo per il filone "animali", è 2 Animali Del Grande Nord", mentre il secondo, per la serie "avventura", è "Avventura Sotto I Ghiacciai. Rispettivamente: (VT4706H L 59.000) (VT4707H L 59.000) Ed ecco infine un'attesa notizia per i Disney fans: dopo mesi di estenuanti ricerche in tutta Italia, Winny Puh ha finalmente la sua voce ideale ed è pronto per iniziare la sua performace. per garantire la massima qualità, la scelta dei doppiatori è avvenuta con l'approvazione dello stesso Roy Disney! A breve le storie del simpatico orsetto saranno distribuite in tutte le videoteche.

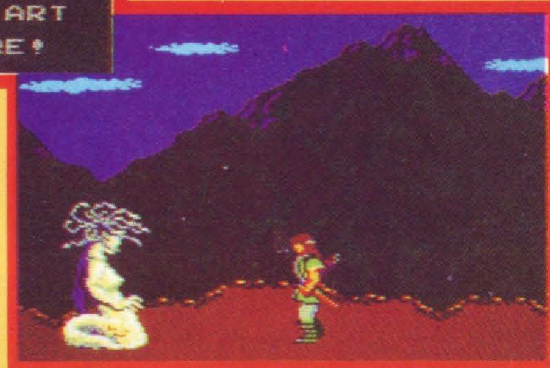
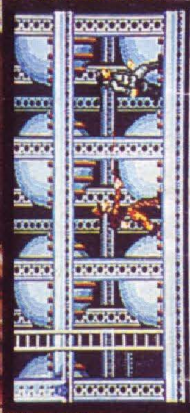
Anche per questo mese il Catalogo "WALT DISNEY HOME VIDEO" propone un'interessante gamma di novità e mette a disposizione , per gli appassionati Disney, i vari film che appartengono al ciclo della filmografia "mista".

- "Alice's Cartoonland" ('23)
- "Il Drago Recaciltrante" ('41)
- "Saludos Amigos" ('43)
- "I Tre Caballeros" ('45)
- "I Racconti Dello Zio Tom" ('46)
- "Bongo E I Tre Avventurieri" ('47)
- "Tanto Caro Al Mio Cuore" ('49)
- "Mary Poppins" ('64)
- "Pomi D'Ottone E Manici Di Scopa" ('71)
- "Elliot, Il Drago Invisibile" ('77)
- "Chi Ha Incastrato Roger Rabbit" ('88)

LORD OF THE SWORD

Ci si gioca, si gioca ancora, e quando non se ne può più di giocare, ci si gioca di nuovo. E ancora, ancora... Avete regalato una console ai vostri bambini, i giochi non vi interessano? Allora non acquistate Lord of the Sword, voi potreste scoprire che nella vita è anche bello giocare...

Lord of the Sword, titolo banale d'un gioco che lo è meno. E'... come dire? Heu... sono gli uomini che ne parlano meglio. Così io spero, visto che mi trovo in questa categoria e spero di restarci.
Non avendo paura delle parole (diffamano a volte, ma non mordono mai), io oso affermare che questo gioco è uno dei migliori che abbia visto nello stile arcade-avventura.
Voi, Landau, partite per una missione sacra: la ricerca della corona! E, pietà evitatemi i giochi di parole penosi, del genere "Landau, il piccolo pollicino, ecc."...non siamo qui per scherzare.
In fatto di sacro, la ricerca vi interessa ad un livello più personale: infatti la famiglia reale è stata sterminata da una banda di furbi contadini e, perciò, colui che supererà le tre prove scelte dai Decani di Baljinya (coi vostri auguri) diverrà re di questa ricca contrada.

Non contenti di uccidere tutti, i malvagi vogliono anche liberare lo spirito inumano e corrotto del loro capo, il Demonio Ra Goan.
E se questo accadrà intanto che il trono è vuoto, non c'è dubbio che Ra Goan s'impossesserà della corona calando per sempre questa dolce contrada nella miseria più nera. Ma voi siete intrepido, tanto più che essere re è una situazione delle più invidiabili. Per posare il vostro degno posteriore sul trono di turno , dovrete ritrovare subito l'Albero di Marill, simbolo della famiglia reale, che è il solo a potervi dare questo privilegio. Vi consiglio di fare un giro nel villaggio di Amon e di entrare nella prima casa aperta, per trovarci il mago.
Continuate sempre dritto per la foresta d'Ulmo, e fate mezzo giro in direzione della foresta di Namo... ci troverete un albero-spirito, che abbandonerà questo brutto simbolo non appena l'avrete ucciso.
Beninteso, tutto ciò non avviene precisamente in un ambiente bonaccione: se la fluidità dello scrolling è una pura meraviglia, i mostri incontrati sono delle vere pesti scatenate, molto colorati e comunque non più gentili di quanto siano i pipistrelli giganti, i serpenti e tutte le specie di animali e ancora gli uomini-lucertola, i negromanti, e che più ne ha più ne metta!... Non crediate che io vi faccia l'elenco: ho già incrociato più di venti mostri differenti e non ho risolto (purtroppo) che un terzo del gioco!
Come tutti gli esseri umani che si rispettino, Landau non ha che una vita a disposizione per portare a termine il gioco.
Sarebbe come dire che dovrà maneggiare con destrezza la sua spada, o lanciare con precisione le sue frecce. Meno male che lo sveglio ragazzotto porta con se una faretra magica, infatti non resta mai senza frecce! Parlando di armi, è meglio chiarire subito che quelle che sono in vostro possesso non sono fra certo le più potenti..
Questo vuol dire che ne esistono altre? Hem... Andate dunque a farvi un giro nei castelli della contrada, lo constaterete da soli...

Che dirvi di più, se non che questo gioco è superbo, complesso, avvincente, mortale e che malgrado un'unica vita, un'opzione "continua" vi permette di rigiocare fino a dieci volte continuando la stessa fantastica storia... Infatti, dieci vite, perché no?
D'accordo, avrei potuto dirlo prima... Un rimprovero comunque? Una batteria per salvare l'avventura sarebbe stata la benvenuta...
Ah, dimenticavo... non vi ho parlato delle altre due prove... ma se proprio lo volete sapere, eh beh... andate, ad acquistarvelo!
Cartuccia per la Console Sega.

CPC464 e 6128 fantastici computer, fantastici TV!

L. 399.000 + IVA

TUTTO COMPRESO.

CPC464GT 64 Kb RAM con monitor fosfori verdi, tastiera, registratore a cassetta, joystick, 100 programmi/giochi: L. 399.000.+IVA

CPC464CTM 64 Kb RAM con monitor a colori, tastiera, registratore a cassette, joystick, 100 programmi/giochi: L. 699.000.+IVA

CPC6128GT 128 Kb RAM con monitor a fosfori verdi, velocissimo disk driver da 3" doppia faccia (180 Kb + 180 Kb), joystick, 50 programmi/giochi: L. 699.000.+IVA

CPC6128CTM 128 Kb RAM con monitor a colori, velocissimo disk driver da 3" doppia faccia (180 Kb + 180 Kb), joystick, 50 programmi/giochi: L. 899.000.+IVA

WKS 6128 TV.

Stazione completa composta da: CPC 6128 CTM; Tavolo a ripiani; Sintonizzatore TV; Antenna amplificata.
Tutto a L. 999.000.+IVA

PRONTO AMSTRAD.

Telefonaci: 02/26410511, avrai ogni informazione; oppure scrivici: Casella Postale 10794 - 20124 Milano.

LI TROVI QUI.

Presso i numerosissimi punti vendita Amstrad. Cerca quello più vicino su "Amstrad Magazine" in edicola, chiedi anche Junior Amstrad la rivita che ti regala i giochi per CPC (troverai molte notizie in più).
Oltre 150 Centri di Assistenza Tecnia.

FANTASTICO, DIVENTA TV COLOR.

Al momento del tuo acquisto puoi trasformare il tuo CPC con monitor a colori in TV color, il tuo TV color, come?

Ma è semplice, basta Acquistare il sintonizzatore TV (MP3) a L. 199.000.+IVA

DALLA PARTE DEL CONSUMATORE